



Pengembangan Media Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 138 Palembang

Ririn Marcela¹, Muhamad Idris², Kiki Aryaningrum³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Palembang
e-mail : ririnmarcela231@gmail.com¹, idrismuhamad1970@gmail.com²

Abstrak

Masalah penelitian ini adalah bagaimana hasil pengembangan media permainan ular tangga dalam pembelajaran IPS siswa kelas IV SD Negeri 138 Palembang yang valid dan praktis. Tujuan penelitian ini untuk menghasilkan media permainan ular tangga dalam pembelajaran IPS siswa kelas IV SD Negeri 138 Palembang yang valid dan praktis. Jenis penelitian ini *Research and Development* (R&D). Metode yang digunakan mengacu pada model 4D terdiri dari 4 tahap yaitu *define*, *design*, *development* dan *disseminate*. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, angket dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif untuk memperoleh kevalidan dan kepraktisan. Hasil penelitian menunjukkan hasil kevalidan yang dilakukan oleh validator media, bahasa dan 2 validator materi diperoleh skor mencapai 80,3% dengan kategori valid. Kepraktisan yang dilakukan dengan melakukan uji coba one to one memperoleh skor 81,5 % dan uji coba small group 82,2% dengan kategori sangat praktis. Hasil penelitian ini menyatakan media permainan ular tangga yang layak digunakan.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, IPS, Ular Tangga*

Abstract

The problem of this research is how the results of developing the snake and ladder game media in social studies learning for fourth grade students of SD Negeri 138 Palembang are valid and practical. The purpose of this research is to produce a snake and ladder game media in social studies learning for fourth grade students of SD Negeri 138 Palembang which is valid and practical. This type of research is Research and Development (R&D). The method used refers to the 4D model consisting of 4 stages, namely *define*, *design*, *development* and *disseminate*. Data collection techniques using interviews, questionnaires and documentation. The data analysis technique used quantitative descriptive analysis techniques to obtain validity and practicality. The results showed that the results of the validity carried out by the media, language and 2 material validators obtained a score of 80.3% with a valid category. Practicality carried out by conducting a one-to-one trial obtained a score of 81.5% and a small group trial of 82.2% with a very practical category. The results of this study indicate that the snake and ladder game media is feasible to use.

Keywords: *Learning Media, IPS, Snakes and Ladders*

PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, kreatif, cakap, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab sehingga tercapai untuk setiap jenjang pendidikan. Menurut Sadulloh (2021, p. 5) dalam pendidikan ialah suatu proses pertumbuhan dan perkembangan sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungan sosial dan lingkungan fisik, yang berlangsung sepanjang hayat sejak manusia dilahirkan. Salah satu bagian dari lingkungan sosial yaitu Lingkungan sekolah. Di lingkungan sekolah, pendidikan mampu dilakukan dari berbagai jenjang mulai dari pendidikan dasar hingga pendidikan tinggi. Pendidikan di Sekolah Dasar sangat diperlukan untuk mampu menuju kejenjang pendidikan yang lebih tinggi karena selama melaksanakan proses pembelajaran selama 6 tahun akan memperoleh berbagai mata pelajaran. Menurut Lestari (2021, p. 79) proses pembelajaran ini 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. Pembelajaran yang dilakukan salah satunya ialah mata pelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial). Menurut Permana, Aryaningrum & Dedy (2020, p. 328) dalam mata pelajaran IPS, siswa diarahkan untuk mampu menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, bertanggung jawab serta menjadi warga dunia yang cinta damai. Namun terkadang siswa merasa bosan dan kurang minat dalam pembelajaran IPS karena beranggapan bahwa pelajaran IPS merupakan pelajaran yang mampu membuat jenuh dan bosan karena siswa merasa IPS terlalu banyak memberikan kajian serta informasi-informasi yang harus diterima oleh siswa. Menurut Dora & Idris (2019, p. 46) guru harus pandai merancang, menyusun, mengevaluasi, menganalisis hingga merevisi, dan mengembangkan media terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Hal ini dapat diwujudkan melalui suatu media pembelajaran yang menarik dan kegiatan pembelajaran yang efektif. Guru yang baik dituntut untuk mampu memiliki kemampuan baik di bidang pengembangan bahan penunjang proses pembelajaran (Saputro, Idris & Suryani, 2020, p. 7). Upaya memenuhi proses pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, seorang pendidik atau guru harus profesional dalam memilih metode pembelajaran, yang bertujuan agar terjadi suatu pembelajaran yang interaktif, implementasi, metode, model, strategi dan media pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran (Aryaningrum & Pratama, 2017, p. 120).

Media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga menjadi bermakna dan pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien (Nurrita, 2018, p. 171). Menurut 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 (Jamaris, 2015, p. 26). 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 (Oktapiani, Sumardi & Giyartini, 2020, p. 58). Berdasarkan pendapat di atas maka dalam mempermudah dan membantu menciptakan pembelajaran efektif diperlukannya suatu benda nyata konkret yaitu media pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan wali kelas IV SD Negeri 138 Palembang bernama Dini Fara Wulandari, S.Pd bahwa pada mata pelajaran IPS guru menggunakan media pembelajaran yang sederhana salah satunya yaitu buku cetak dan gambar. Pada media buku cetak dan gambar desain yang digunakan sangat sederhana, materi bahan ajar mencakup isi pembelajaran yang berupa ringkasan materi pelajaran. Media yang kurang menarik dan siswa yang sering merasa bosan saat belajar IPS mengakibatkan siswa sulit memahami materi pada mata pelajaran IPS, hal ini terjadi karena kurangnya minat belajar pada diri siswa dan berpengaruh juga terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

Berdasarkan pernyataan di atas peneliti akan mencoba mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif yang diharapkan mampu meningkatkan semangat dan motivasi dalam diri siswa dalam pembelajaran IPS yaitu media permainan ular tangga. Menurut Salombe (2021, p. 63) 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 dalam berkompetisi dan bertindak secara sportif. Konsep permainan ular tangga yaitu permainan dimainkan 2 anak atau lebih dengan melempar dadu yang bertuliskan angka 1 sampai 6 dan juga terdapat papan permainan yang terdiri dari beberapa kotak. Pada penelitian kali ini peneliti akan menggunakan media permainan yang berukuran keseluruhan 3x3,5 meter yang setiap kotaknya akan berwarna-warni berukuran 50x50 cm yang terdiri dari 36 petak. Papan permainan akan terbuat dari bahan dasar spanduk, disetiap petak media permainan ular tangga akan terdapat berupa pertanyaan dan materi pembelajaran yang nantinya akan dibacakan sendiri oleh para pemain.

Peneliti menggunakan media permainan ular tangga karena memiliki banyak manfaat untuk proses pembelajaran siswa. Menurut Ratnaningsih menyatakan permainan ular tangga memiliki manfaat terhadap siswa yaitu, memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses bermain sambil belajar, merangsang daya pikir, daya cipta dan bahasa anak, mampu menciptakan lingkungan bermain yang menarik dan menyenangkan serta belajar untuk berkerja sama untuk pembelajaran IPS di Kelas IV SD (Yanti, Affandi & Rosyidah, 2021, p. 510).

Penelitian yang dilakukan Yanti, Affandi & Rosyidah, 2021. Dengan judul Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa Kelas II SDN 12 Taliwang. Hasil pada penelitian ini menunjukkan bahwa media ular tangga mampu meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas II SDN 12 Taliwang dengan melihat peningkatan pada

hasil posttest dengan kategori N-gain tinggi 5 siswa, sedang 19 siswa, rendah 4 siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Salombe, 2020. Dengan judul Pengembangan Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ips Siswa Sekolah Dasar. Hasil pada penelitian ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan media ular tangga dalam proses pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar siswa

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development). Metode penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Agar dapat menghasilkan produk tertentu diperlukan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut agar berfungsi dengan baik untuk masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2019, p. 297). Menurut Borg and Gall penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) merupakan sebuah model usaha pengembangan untuk menemukan produk dengan desain baru yang terlebih dahulu melalui proses uji lapangan, evaluasi dan revisi sebelum dilakukannya produksi masa (Pradana & Idris, 2019, p. 142).

Penelitian ini menggunakan model penelitian 4D. Thiagarajan mengatakan model penelitian dan pengembangan 4D terdiri atas empat tahap utama, yaitu Define (pendefinisian) tahap awal yang dilakukan oleh peneliti, hal-hal yang dilakukan ialah melakukan analisis peserta didik, analisis materi dan analisis perumusan tujuan, Design (perancangan) pada tahap perancangan memiliki 3 tahap yaitu, pemilihan media, pemilihan format berdasarkan kriteria dan rancangan awal, Development (pengembangan) pada tahap ini akan dilakukan uji validitas dan uji coba lapangan (one to one & small group) dan Disseminate (penyebaran) (Sugiyono, 2019, p. 765).

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara, dokumentasi dan angket. Teknik wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti. Teknik wawancara dilakukan oleh responden dan peneliti untuk mencari informasi tentang apa yang akan diteliti (Okpiani, Aryaningrum & Kuswidyarko, p. 58). Wawancara juga dilakukan apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah responden sedikit/kecil. Wawancara dapat dilakukan melalui tatap muka (face to face) maupun menggunakan telepon. Teknik pengumpulan data dokumentasi merupakan kegiatan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, gambar maupun elektronik (Kamsiyah, Harini & Lanya, 2018, p. 17). Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen yang bisa berbentuk tulisan, gambar atau karya-karya monumental dari seseorang (Pradana & Idris, 2019, p. 144). Menurut Sugiyono (2019, p. 142) bahwa angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi beberapa pertanyaan atau pertanyaan tertulis terhadap responden untuk dijawabnya. Angket merupakan pertanyaan atau

pertanyaan tertutup/ terbuka yang dapat diberikan kepada responden secara langsung ataupun dikirim melalui media perantara seperti pos dan internet. Angket pada penelitian ini digunakan bertujuan untuk mengetahui valid/belum media pembelajaran, kepraktisan media pembelajaran dan minat belajar siswa. Angket akan diberikan kepada ahli media, ahli bahasa, ahli materi dan siswa.

Teknik analisis data yang dilakukan adalah menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif yang digunakan untuk mengolah data dari hasil validasi ahli media, materi, bahasa, respon dan minat siswa yang berupa saran serta kritik perbaikan kedalam bentuk poin yang terdapat pada instrumen validasi dan angket siswa. Selanjutnya menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif yang digunakan untuk menganalisis data yang diperoleh dalam bentuk analisis persentase.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah penelitian pengembangan Research and Development (R&D) yang diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2019, p. 297). Penelitian ini mengacu pada model pembelajaran yang dikembangkan oleh Thiagarajan yaitu model 4D yang terdiri atas empat tahap utama, yaitu *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan) dan *Disseminate* (penyebaran) (Sugiyono, 2019, p. 765).

Tabel 1. Nama Validator Media Permainan Ular Tangga

Nama Validator	Jumlah Skor	Jumlah Skor Maksimal	Jumlah Total Nilai (%)	Persentase %	Kriteria
Aldora Pratama, M.Pd	55	75	73,3 %		Valid
Imelda Ratih Ayu, M.Pd	36	50	72 %		
Putri Dewi Nurhasana, M.Pd	43	50	86%	80,3 %	
Dini Farah Wulandari, S.Pd	45	50	90%		

(Sumber: Olah Data, 2022)

Pada tahap validasi media permainan ular tangga akan dilakukan uji validitas oleh para ahli, yaitu satu dosen ahli media, hasil validasi media oleh bapak Aldora Pratama, M.Pd memperoleh jumlah skor 55 dari skor maksimal 75 dengan perolehan persentase sebesar 73,3% dengan kriteria "valid". Satu dosen ahli bahasa, hasil validasi bahasa oleh ibu Imelda Ratih Ayu, M.Pd memperoleh jumlah skor 36 dari skor maksimal 50 dengan perolehan persentase sebesar 72% dengan kriteria "valid". Satu dosen ahli materi, hasil validasi materi oleh ibu Putri Dewi Nurhasana, M.Pd memperoleh jumlah skor 43 dari skor maksimal 50 dengan perolehan persentase 86% dengan kriteria "sangat valid". Dan satu guru ahli materi, hasil validasi materi oleh ibu Dini Farah Wulandari, S.Pd memperoleh skor 45 dari skor maksimal 50 dengan perolehan persentase sebesar 90% dengan kriteria "sangat valid". Adapun hasil penelitian dari seluruh validator memperoleh persentase sebesar 80,3% dengan kriteria "**Valid**".

Hasil dari penilaian terhadap media permainan ular tangga pada uji coba one to one dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Data Hasil Respon Siswa Uji Coba One to One

No	Nama Siswa	Jumlah	Jumlah Total Nilai (%)	Kategori
1	Alisa Ahadia Putri	51	78,4	Praktis
2	M. Dhiaz Pratama	55	84,6	Sangat Praktis
3	Ahmad Nizam Al-Mukh	53	81,5	Sangat Praktis
Jumlah Persentase (%)		159	244,5	Sangat Praktis
			81,5%	

(Sumber: Olah Data, 2022)

Pada uji coba one to one hasil penilaian yang diperoleh dengan skor maksimal 65 pada siswa bernama Alisa Ahadia Putri memperoleh skor 51 dengan perolehan persentase 78,3%, Dhiaz Pratama memperoleh skor 55 dengan perolehan persentase 84,6% dan Nizam memperoleh skor 53 dengan perolehan persentase 81,5%. Adapun hasil penelitian dari seluruh siswa pada uji coba one to one memperoleh persentase sebesar 81,5% dengan kriteria “**Sangat Praktis**”.

Adapun hasil dari penilaian terhadap media permainan ular tangga pada uji coba *small group* dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 5. Data Hasil Respon Siswa Uji Coba Small Group

No	Nama Siswa	Jumlah	Jumlah Total Nilai (%)	Kategori
1	SAD	55	84,6	Sangat Praktis
2	SA	49	75,3	Praktis
3	NNT	58	89,2	Sangat Praktis
4	ZF	51	78,4	Praktis
5	MW	53	81,5	Sangat Praktis
6	VAR	55	84,6	Sangat Praktis
7	KRJ	54	83,0	Sangat Praktis
8	SAQ	53	81,5	Sangat Praktis
Jumlah Persentase (%)		428	658,1	Sangat Praktis
			82,2	

(Sumber: Olah Data, 2022)

Uji coba *small group* dengan 8 siswa, pada uji coba ini persentase tertinggi ialah mencapai angka 89,2% dan yang terendah ialah 75,3%. Adapun hasil penelitian dari seluruh siswa pada uji coba *small group* memperoleh persentase sebesar 82,2% dengan kriteria “**Sangat Praktis**”.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 138 Palembang layak digunakan dalam pembelajaran. Penilaian kelayakan oleh ahli media diperoleh skor 73,3% (valid). Penilaian kelayakan oleh ahli bahasa diperoleh skor 72% (valid). Penilaian kelayakan oleh ahli materi diperoleh skor 86% dan 90% (sangat valid). Adapun hasil penelitian dari seluruh validator memperoleh persentase sebesar 80,3% dengan kriteria “Valid”. Pada tahap uji coba one to one yang dilakukan terhadap 3 siswa diperoleh skor persentase sebesar 81,5% (sangat praktis). Pada tahap uji

lapangan small group yang dilakukan terhadap 8 dari hasil tanggapan siswa rata-rata menunjukkan bahwa siswa senang dan tertarik pada media permainan ular tangga dengan memperoleh skor 82,2% (sangat praktis).

Produk media permainan ular tangga dalam pengembangan ini memiliki kelebihan yaitu media permainan ular tangga menarik dan mampu memotivasi siswa semangat dalam belajar, media permainan ular tangga memudahkan siswa dalam belajar karena latar dan tulisan yang digunakan mudah untuk dibaca maupun dimengerti., media permainan ular tangga melatih siswa menjadi disiplin dan menaati peraturan dan siswa merasa senang dan tertantang saat belajar sambil bermain menggunakan media permainan ular tangga. Adapun kelemahan produk media permainan ular tangga ini yaitu media permainan ular tangga membutuhkan tempat yang luas agar anak bisa lebih leluasa dalam melakukan permainan dan kurangnya pemahaman siswa terhadap aturan media permainan ular tangga mampu menimbulkan kesalahan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aryaningrum, K., & Pratama, R. E. (2017). Penggunaan Internet Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS. *Harmony*, 2(2), 199-129.
- Dora, A., & Idris. M. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Vsual Pada Materi Sejarah Penyebaran Islam di Kecamatan Sirah Pulau Padang. *Kalpataru*, 5(1), 45-53.
- Kamsiyah., Harini, S., Lanya. H. (2018). Pengaruh Motivasi Orang Tua Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Bidang Studi Matematika. *SIGMA*, 4(1), 14-19.
- Jamaris, M. (2015). *Orientasi Baru dalam Psikologi Pendidikan*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- 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.
- Lestari, E. K., & Yudhanegara, M. R. (2017). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 3(1), 176-179.
- Permana, P., Aryaningrum, k., & Dedy. A. (2020). Analisis kemampuan pemahaman IPS Pada peserta didik kelas V SD Negeri 1 Ujung Tanjung. *Wahana Didaktika*, 18(3), 357-365.
- Pradana, M. R., & Idris, M. (2019). Pengembangan Media Peta Bentuk Puzzle dengan Memanfaatkan Plastik Kemasan Makanan Ringan Pada Mata Pelajaran Sejarah. *Kalpataru*, 5(2), 141-151.
- Sadulloh, U., Muharram, A., & Robandi, B. (2021). *PEDAGOGIK (Ilmu Mendidik)*. Bandung: Alfabeta.
- Saputro, R. A., Idris, M., & Suryani, I. (2020). Sejarah dan Budaya Palembang Barat Sebagai Sumber Buku Saku Sejarah. *Kalpataru*, 6(1), 6-17.
- Okpiani, S., Aryaningrum, K., & Kuswidyarnarko, A. (2022). Analisis Pemahaman Konsep IPS Materi Keberagaman Budaya Bangsa Pada Siswa Kelas IV Di SD Negeri 18 Lahat. *Jurnal Kependidikan Dasar*, 9(1), 57-68.

- Oktapiani, A. I. R., Sumardi., & Giyartini, R. (2020). Pengembangan Media Ular Tangga tentang Lahirnya Pancasila untuk IPS Kelas V SD. *Indonesia Journal Of Primary Education*, 4(1), 56-68.
- Salombe, Y. S. (2021). Penggunaan Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 62-67.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Yanti, I., Affandi, L. H., Rosyidah, A.W. K. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa Kelas II SDN 12 Taliwang. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3), 509-516.