

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ULAR TANGGA
MATA PELAJARAN IPAS SISWA KELAS IV SDN 01 KOTO BARU**

Muhammad Subhan,M.Pd¹,DwiNovri Asmara,M.Si², Ice Yurlinda²
PGSD UNIVERSITAS DHARMAS INDONESIA
Yurlindaice@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to develop snake and ladder media in the science and science subject on the material Changing the Form of Energy in grade IV of SDN 01 Koto baru. Because the results of observations and interviews with class IV homeroom teachers found low student interest in learning in the classroom, the existence of snake and ladder media can help increase the interest and increase the interest and learning outcomes of students with a total of 28 students. The researcher developed this study using the stages of the Research and Development (R&D) method in the ADDIE model which has 5 stages, namely: 1. The stage of analyzing needs, needs, characteristics of students, and curriculum (Analyze), 2. Learning planning stage (Design), 3. The development stage is to develop a snake and ladder product by testing the validity in the form of a questionnaire (Development). The researcher obtained the percentage of the final product score from the two validators with an average of 82% in the Very Valid category, 4. The implementation stage conducts a practicality test, product effectiveness to educators and students with an educator response questionnaire and a student response questionnaire with a percentage value of 89% in the Very Practical (Implementation) category, 5. The evaluation stage is the stage of knowing the revisions made in the product to develop learning from all previous stages (Evaluation).

Keywords: Snake and Ladder Media, Science and Technology Lessons, Changing the Form of Energy.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media ular tangga pada mata pelajaran IPAS pada materi Mengubah Bentuk Energi di kelas IV SDN 01 Koto baru. Karena hasil dari observasi serta wawancara bersama wali kelas IV didapatkan rendah nya ketertarikan peserta didik untuk belajar di dalam kelas, dengan adanya media ular tangga dapat membantu meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik dengan jumlah 28 orang peserta didik. Peneliti mengembangkan penelitian ini menggunakan tahapan metode Research and Developmet (R&D) pada model ADDIE yang memiliki 5 tahapan yaitu : 1. Tahap analisis kebutuhan, kebutuhan, karakteristik peserta didik, dan kurikulum (Analyze), 2. Tahap perancangan pembelajaran (Design), 3. Tahap pengembangan yaitu mengembangkan produk Ular tangga dengan menguji kevalidan dengan berupa lembar angket (Development). Peneliti memperoleh presentase nilai akhir produk dari kedua validator rata-rata 82% kategori Sangat Valid, 4. Tahap implementasi melakukan uji praktikalitas, efektivitas produk kepada pendidik dan peserta didik dengan lembar angket respon pendidik serta angket respon peserta didik dengan nilai presentase 89% kategori Sangat Praktis (Implementation), 5. Tahap evaluasi

dimanan tahap mengetahui revisi yang dilakukan dalam produk untuk mengembangkan pembelajaran darisemua tahap sebelumnya (Evaluation).

Kata Kunci : Media Ular Tangga, Pelajaran IPAS, Mengubah Bentuk Energi.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan pondasi pembangunan individu dan masyarakat melalui pendidikan, seseorang memperoleh pengetahuan, keterampilan, serta nilai-nilai yang esensial untuk menghadapi tantangan dalam kehidupan. Bapak Pendidikan Nasional Indonesia Ki Hajar Dewantara mendefinisikan bahwa arti Pendidikan; “Pendidikan yaitu tuntutan didalam hidup tumbuhnya anak-anak, adapun maksudnya Pendidikan menuntut segala kekuatan kodrat yang ada di anak-anak itu, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya”. Pendidikan merupakan sebuah proses humanime yang dikenal dengan istilah memanusiakan manusia. Siswa bagai manapun bukan sebuah mesin yang dapat diatur sekehendaknya, melainkan mereka adalah generasi baru di pedulikan dalam setiap reaksi perubahannya menuju pendewasaan yang berpikir kritis serta memiliki ahlak yang baik (Annisa, 2022). Pendidikan tidak hanya di dapat di bangku

sekolah, namun pendidikan ada dimana-mana pendidikan tersebut di namakan pendidikan non-formal. Pendidikan non-formal bisa di dapatkan di luar bangku sekolah dan bangku kuliah. Pendidikan juga di dapat dari keluarga, lingkungan masyarakat dan juga di seluruh alam dengan menggunakan kurikulum dalam proses pendidikan yang merupakan seperangkat atau suatu sistem rencana mengenai bahan pembelajaran yang menjadi pedoman dalam proses pembelajaran.

Kurikulum Merdeka menekankan kebebasan dan memberikan fokus pada peserta didik, pendidik, dan sekolah untuk memastikan pembelajaran yang sesuai dengan pengembangan keterampilan dan pehaman terhadap holistik peserta didik, termasuk penguatan karakter, kreatifitas, serta keterampilan berpikir kritis (Sugih et al., 2023). Salah satu pengembangan kurikulum merdeka yang berbeda dengan kurikulum sebelumnya adalah menggabungkan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi IPAS (Ilmu Pengetahuan

Alam dan Sosial) untuk meningkatkan kompetensi literasi dan numerasi (Septiana, 2023).

Berdasarkan hasil observasi pada kelas IV di SDN 01 Koto Baru pada senen, 04 Maret 2024. didapatkan data mengenai masalah yang sering di temui dalam proses belajar di kelas, yaitu : peserta didik kurang fokus dalam mengikuti pelajaran, sebagian peserta didik masih ada yang ribut dan berjalan-jalan didalam kelas, peserta didik kesulitan dalam memahami materi yang di sampaikan pendidik hal ini disebabkan pendidik belum menggunakan media pembelajaran yang kreatif, pendidik seringkali menggunakan LKS sebagai media pembelajaran dengan sesekali menggunakan powerpoint. LKS tersebut hanya berisikan ringkasan materi dan latihan soal saja yang membuat peserta didik mudah bosan sehingga tidak memperhatikan penjelasan guru. Selain itu pendidik hanya mengandalkan media pembelajaran yang ada di sekolah.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru pada 04 Maret 2024 di dapatkan bahwa Pendidik keterbatasan waktu yang membatasi proses pembelajaran sehingga kurangnya media yang

menarik minat belajar peserta didik. Pendidik belum pernah melakukan pengembangan media pembelajaran Ular Tangga hanya menggunakan media seadanya saja sehingga berpengaruh pada hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV. Dapat dilihat dari hasil ujian harian (UH) IPAS siswa kelas IV yang tuntas 42,8% yang tidak tuntas sebanyak 57,1%.

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa peserta didik pada 04 Maret 2024 di dapatkan bahwa peserta didik kurang semangat dalam proses pembelajaran IPAS dan lebih sering bermain sama teman saat proses pembelajaran dan beranggapan bahwa mata pelajaran IPAS membosankan. pelajaran IPAS adalah mengembangkan pemahaman anak-anak terhadap dunia sekitar mereka, mendorong rasa ingin tahu, serta membantu mereka memahami prinsip-prinsip dasar ilmu pengetahuan dan kehidupan sosial. Pemahaman ini dapat dimanfaatkan untuk mengidentifikasi permasalahan yang di hadapi dan menemukan solusi. IPAS diharapkan dapat

mengembangkan sikap ilmiah peserta didik antara lain rasa ingin tahu yang tinggi, berpikir kritis, objektif, sistematis, terbuka, jujur, dan bertanggung jawab. Karena pembelajaran IPAS terdiri dari konsep dan praktek dalam pembelajaran maka untuk meningkatkan pemahaman peserta didik, maka seorang pendidik menggunakan media dalam proses pembelajaran.

Media permainan Ular Tangga merupakan salah satu metode kreatif dan interaktif untuk mengajar berbagai konsep kepada peserta didik. Ular Tangga ini dimodifikasi oleh pendidik sehingga menjadi media permainan yang komunikatif dan guru dapat memodifikasi aturan permainan dengan menambahkan elemen pendidikan, seperti pertanyaan atau tantangan terkait materi yang diajarkan. (Nugrahani & Rupa, 2017). Dengan demikian, akan meningkatkan minat peserta didik untuk belajar. Berdasarkan penelitian sebelumnya media pembelajaran Ular Tangga efektif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik.

Permainan Ular Tangga juga efektif dalam upaya peningkatan kemampuan kognitif serta media Ular Tangga efektif dalam mengatasi kecemasan (Khakimah et al., 2024).

Berdasar permasalahan yang di dapat salah satu upaya yang bisa pendidik lakukan yaitu diantaranya adalah dengan mengembangkan media pembelajaran tertentu yaitu media Ular Tangga yang dapat membantu peserta didik agar bisa belajar dengan baik. Ular Tangga adalah suatu bentuk media komunikasi visual yang mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah di mengerti. keunggulan dari media ini adalah memiliki daya tarik, meningkatkan keterampilan serta kreatifitas peserta didik. Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka peneliti perlu melakukan sebuah penelitian dengan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Ular Tangga Mata Pelajaran IPAS Siswa Kelas IV SDN 01 Koto Baru.

B. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini penulis menggunakan jenis penelitian dan pengembangan R&D (Research and Development). Research and Development (R&D) merupakan proses atau langkah-langkah untuk penelitian. Menurut Gay (1990) Penelitian Pengembangan adalah suatu usaha untuk mengembangkan suatu produk yang efektif untuk digunakan sekolah, bukan untuk menguji teori. Dalam bukunya Metode Penelitian dan Pendidikan, (Okpatrioka, 2023). Penulis mengembangkan sebuah produk baru yang belum digunakan di SD 01 Koto baru. Menurut Sugiyono(2011:297) metode penelitian Research and Development (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan mengujike efektifan produk tersebut. Untuk menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk mengujike efektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produkter sebut. R&D merupakan usaha atau kegiatan untuk mengembangkan produk yang efektif untuk digunakan sekolah,

pengembangan produk pada penelitian ini yaitu pengembangan produk berupa media pembelajaran Ular Tangga (Aina Mulyana,2020). penelitian ini menggunakan model ADDIE (Analyze,Desing, Development, Implementation,Evaluation).

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasilujivaliditas 7 Berdasarkan hasil pengembangan media ular tangga dan di uji cobakan pada kelas IV SDN 01 koto baru maka media ular tangga memenuhi standar yang diinginkan yaitu sangat valid, sangat praktis dan sangat efektif. a.Validasi media ular tangga Hasil dari validasi media ular tangga kelas IV di isi oleh 2 validator oleh dosen Fkip Undhari. Validator adalah yang memvalidasi media ular tangga yang terdiridari 3 aspek yang dinilai yaitu aspek bahasa, modul ajar dan media , dari 3 validator media ular tangga didapat dengan jumlah rata-rata 82% yang dikategorikan valid. Menurut Sugiyono (2015:178), valid adalah persamaan antara data yang dikumpulkan dengan data yang sesungguhnya, terjadi pada obyek yang diteliti sesuai dengan kegunaanya. Menurut (Salma, Hayati 2016) validitas adalah sejauh mana

ketepatan dan kecermatan suatu instrumen pengukur dalam melakukan pengukurannya. Ujivaliditas ini digunakan untuk menunjukan sejauhmana media yang di kembangkan sesuai dengan kegunaan dan kebutuhan.

No	Aspek	Nilai	Kategori
1	Bahasa	78%	Valid
2	Media	81%	Sangat valid
3	Modul Ajar	88%	Sangat valid

Praktikalitas media ular tangga Hasil dari praktikalitas media ular tangga kelas IV di dapatkan dari analisis penilaian angket respon pendidik. Guru dimin tamengisi angket praktikalitas modul IPAS berdasarkan petunjuk pengisian. Maka hasil dari penilaian praktis oleh wali kelas IV SDN 01 Ibu Yuni Viani,S.Pd mendapatkan nilai sebanyak 87% maka media ular tangga dikategorikan sangat praktis. Praktikalitas berkaitan dengan kemudahan dan kemajuan yang didapat peserta didik dengan menggunakan media ular tangga maupun produk lainnya.

No	Praktisi	Nilai	Kategori
----	----------	-------	----------

1	Guru	87%	Sangat praktis
2	Siswa	91%	Sangat praktis
	Rata-rata	89%	Sangat praktis

Efektifitas media ular tangga Hasil dari efektifitas bahwa ular tangga dapat dilihat dari hasil belajar kelas IV SDN 01 Koto baru dengan jumlah siswa 28 orang. Apakah nilai yang diperoleh peserta didik telah mencapai KKTP yang di tentukan. Berdasarkan penelitian yang dilakukan, didapatkan persen nilai 82 % yang terdiri dari 23 orang peserta didik tuntas KKTP dan 5 orang peserta didik tidak tuntas KKTP, maka media ular tangga di kategorikan sangat efektif Yang dapat meningkat kanhasil belajar peser tadidik

E. Kesimpulan

Berdasarkan pengembangan dan tahap uji coba produk yang telah dilaksanakan oleh peneliti di SDN 01 Koto baru terhadap media Ular tangga mata pelajaran IPAS pada kurikulum merdeka di kelas IV maka dengan itu dapat diberikan kesimpulan sebagai berikut. Pengembangan media ular tangga menggunakan spanduk dengan menggunakan model ADDIE yang di uji cobakan di SDN 01 Koto baru. 1.

Validasi pengembangan ular tangga menunjukkan bahwa media ular tangga memperoleh rata-rata persentase 82% dengan kategori sangat valid, sehingga media ular tangga dikatakan layak untuk digunakan oleh peserta didik. 2. Praktikalitas media ular tangga dinilai dari angket respon pendidik dan respon peserta didik terhadap pengembangan media ular tangga dengan memperoleh persentase dari pendidik sebanyak 87% dan peserta didik sebanyak 91% yang sama-sama termasuk kedalam kategori sangat praktis, maka nilai rata-rata nyasebanyak 89%. 3. Efektifitas media Ular tangga yang dinilai dari hasil skor minat angket peserta didik dengan presentase rata-rata 82% dengan kategori sangat efektif. Sehingga sangat efektif menggunakan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar, minat dan motivasi belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Annisa, D. (2022). Jurnal Pendidikan dan Konseling, 4(1980), 1349–1358. Dinda Sartika, A., Ayu Cindika, P., Salsa Bella, B., Indah Anggraini, L., Wulandari, P., Indayana, E., Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, P., Tarbiyah dan Tadris, F., & Islam Negeri Fatmawati Soekarno Bengkulu, U. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Menggunakan Model Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Ips Sd/Mi. *Journey: Journal of Development and Research in Education*, 3(2), 1–15. Hayes, C., Hardian, H., & Sumekar, T. (2017). Pengaruh Brain Training Terhadap Tingkat Inteligensi Pada Kelompok Usia Dewasa Muda. *Jurnal Kedokteran Diponegoro*, 6(2), 402–416. Ibrahim, F., Hendrawan, B., & Sunanih, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran PACAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *JLEB: Journal of Law, Education and Business*, 1(2), 102–108. <https://doi.org/10.57235/jleb.v1i2.119> 2 Jannah, M. M., & Rasyid, H. (2023). Kurikulum Merdeka: Persepsi Guru Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 197–210. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3800> Khakimah, N., Dia, A., Sari, I., Guru, P., Dasar, S., Gresik, U. M., Guru, P., Dasar, S., Gresik, U. M., & Belajar, M. (2024). *Issn 3030-8496*. 1(2). Luh, N., & Ekayani, P. (2021). Pentingnya penggunaan media siswa. Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa, March, 1–16. https://www.researchgate.net/profile/PutuEkayani/publication/315105651_Pentingnya_Penggunaan_Media_Pembelajaran_Untuk_Meningkatkan_Prestasi_Belajar_Siswa/links/58ca607eaca272a5508880a2/PENTINGNYA-PENGUNAAN-MEDIAPEMBELAJARAN-UNTUK-MENINGKATKAN-PRESTASI Nugrahani, R., & Rupa, J. S. (2017). Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar Di Sekolah Dasar.

- Lembaran Ilmu Kependidikan, 36(1), 35–44. Okpatrioka. (2023). Research And Development (R& D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya, 1(1), 86–100. Petrus, S., Suriyanti, Y., & Relita, D. T. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Mata Pelajaran Ips Terpadu. Jurnal Pendidikan Ekonomi (JURKAMI), 8(1), 266–276. <https://doi.org/10.31932/jpe.v8i1.2252>
- Rahayu, A. rahmadwi, Febriandi, R., & egokasepsukenda. (2022). Pengembangan Media Ular Tangga pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD Negeri Sungai Jauh. LJSE: Linggau Journal of Elementary School Education, 2(2), 1–14. Rahma, I. (2019). MEDIA PEMBELAJARAN (kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran bagi Anak Sekolah Dasar). Jurnal Studi Islam, 14(2), 87–99. Septiana, A. N. I. M. A. W. (2023). Analisis Kritis Materi Ips Dalam Pembelajaran Ips Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar. Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 1(1), 43–54. [file:///C:/Users/hp/Downloads/3479-7788-1-PB \(2\).pdf](file:///C:/Users/hp/Downloads/3479-7788-1-PB%20(2).pdf)
- Singh, P. K. P., & Hashim, H. (2020). Using Jazz Chants to Increase Vocabulary Power among ESL Young Learners. Creative Education, 11(03), 262–274. <https://doi.org/10.4236/ce.2020.113020>
- Sri, 2020. (2021). Modul MEDIA PEMBELAJARAN. Angewandte Chemie International Edition, 6(11), 951–952., 2013–2015. Sugih, S. N., Maula, L. H., & Nurmeta, I. K. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata, 4(2), 599–603. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i2.952>
- Susilo, S. V. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. Jurnal Cakrawala Pendas, 6(2). <https://doi.org/10.31949/jcp.v6i2.2100>
- Syafitri, A., Amir, H., & Elvinawati, E. (2019). Perbandingan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (Tgt) Dengan Media Ular Tangga Dan Media Puzzle Di Kelas Xi Sma Negeri 01 Bengkulu Tengah. Alotrop, 3(2), 132–138. <https://doi.org/10.33369/atp.v3i2.9911>
- Wati, A. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 2(1), 68–73. <https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1728>
- Widiana, I. W., Parera, N. P. G., & Yuda Sukmana, A. I. W. I. (2019). Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Pada Kompetensi Pengetahuan Ipa. Journal of Education Technology, 3(4), 315. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i4.22556>
- Zahrana, A., Marlina, N., & Zuliani, R. (2023). Kefektifitas Penggunaan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Kognitif Siswa Sekolah Dasar Kelas III SDN Sindang Panon 2. Masaliq, 3(5), 775–789. <https://doi.org/10.58578/masaliq.v3i5.1367>
- Zuhriyah, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Madrasah Ibtidaiyah. Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, 3(2), 26–32.