

## **Pengembangan Media Ular Tangga pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD Negeri Sungai Jauh**

**Azhim Rahma Dwi Rahayu<sup>1</sup>, Riduan Febriandi<sup>2</sup>, Asep Sukenda Egok<sup>3</sup>**

Universitas PGRI Silampari Lubuklinggau  
Email: [Azhimustaannillah@gmail.com](mailto:Azhimustaannillah@gmail.com)

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media ular tangga bentuk visual pada pembelajaran tematik kelas IV SD Negeri Sungai Jauh yang valid dan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Metode penelitian yakni R&D (*Research and Development*), dengan model pengembangan 4-D yang hanya menggunakan 3 tahapan yakni pendefinisian, perancangan dan pengembangan. Berdasarkan hasil analisis penilaian yang diperoleh dari validator bahasa, materi dan media memperoleh rata-rata skor 0,84 dengan kategori cukup tinggi yang memenuhi kriteria valid. Kemudian hasil analisis kepraktisan siswa dan guru memperoleh rata-rata 94,6% yang memenuhi kriteria sangat praktis sehingga dapat disimpulkan media ular tangga pada pembelajaran tematik kelas IV valid dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran.

**Kata Kunci:** Pengembangan, Media Ular Tangga, Pembelajaran Tematik

### **Abstract**

*This study aims to develop a visual form of snake and ladder media in thematic learning for grade IV SD Negeri Sungai Jauh that is valid and practical to use in the learning process. The research method is R&D (Research and Development), with a 4-D development model that only uses 3 stages, namely definition, design and development. Based on the results of the assessment analysis obtained from the validator of language, material and media, an average score of 0.84 was obtained with a fairly high category that met the valid criteria. Then the results of the practical analysis of students and teachers obtained an average of 94.6% which met the very practical criteria so that it can be concluded that the snake and ladder media in class IV thematic learning is valid and practical to use in the learning process*

**Keywords:** Development, Snakes and Ladders Media, Thematic Learning

### **PENDAHULUAN**

Perubahan zaman menjadi dampak bagi seluruh negara, termasuk Indonesia sendiri, dengan adanya perubahan zaman, pola pikir manusia pun ikut berubah. Perubahan zaman membawa dampak positif dan negatif. Perubahan ini terjadi karena adanya perkembangan globalisasi, dengan adanya sistem globalisasi maka sistem pendidikan yang ada di Indonesia berubah pada kurikulum yang dipakai saat

pembelajaran. Pendidikan di sekolah pada saat ini menggunakan kurikulum 2013 (Mar'atussholihah dkk, 2019: 253). Pendidikan merupakan sebuah aset dan kebutuhan bagi bangsa Indonesia, untuk membantu manusia dari ketidakberdayaan hidup menuju manusia yang berdaya guna.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang disusun untuk memberikan kemudahan kepada seseorang

dalam memahami sesuatu, media digunakan sebagai perantara dalam menyampaikan sesuatu dengan menggunakan alat tertentu yang sesuai dengan konsep terhadap apa yang akan disampaikan. Menurut (Rosyid, 2019:3) Media pembelajaran dapat membantu guru dalam proses penyampaian pesan-pesan atau materi pelajaran kepada siswanya, proses tersebut agar semua pesan (materi belajar) lebih mudah dimengerti oleh siswa, sehingga siswa mendapatkan pengalaman belajar yang berbeda dari sebelumnya dengan sistem belajar yang lebih berkesan. Media pembelajaran permainan ular tangga disesuaikan dengan karakteristik siswa dengan tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran sebagai pengantar informasi bagi siswa. Kelebihan media pembelajaran permainan ular tangga yaitu : (1) siswa belajar sambil bermain, (2) siswa tidak belajar sendiri, melainkan harus berkelompok, (3) memudahkan siswa belajar karena dibantu dengan gambar yang ada dalam permainan ular tangga, (4) tidak memerlukan biaya mahal dalam membuat media pembelajaran ular tangga

Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri Sungai Jauh peneliti memperoleh informasi. Di sekolah tersebut para pendidik melakukan kegiatan pembelajaran dengan bantuan buku yang telah disiapkan oleh kemendikbud,

diketahui juga pada aktivitas proses pembelajaran siswa di kelas kurang optimal dikarenakan dalam proses pembelajaran tematik banyak guru yang menggunakan metode ceramah sehingga proses belajar tersebut menjadi tidak aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan, Oleh karena itu, guru merasa memerlukan media yang dapat berinteraksi dengan siswa secara langsung guna memberikan pengalaman baru serta memudahkan siswa dalam memahami materi yang tengah diajarkan. Selama ini sekolah belum pernah menggunakan media pembelajaran yang dapat berinteraksi secara langsung dengan peserta didik dikarenakan kurangnya pengetahuan dalam mengembangkan media interaktif yang berhubungan dengan keaktifan siswa

Adapun sistem belajar yang lebih berkesan yaitu salah satunya dengan menerapkan media ular tangga. Permainan ular tangga merupakan permainan tradisional yang biasa dimainkan oleh anak-anak, tidak ada sumber yang jelas sejak kapan permainan ular tangga ditemukan.

Konsep permainan ular tangga yaitu permainan yang dimainkan 2 anak lebih dengan melempar dadu, yang terdiri dari beberapa kotak yang di dalamnya ada gambar ular dan tangga, apabila dalam permainan mendapatkan tangga berarti naik sesuai dengan tangga tersebut, dan

apabila mendapatkan ular maka dalam permainan tersebut peserta harus turun sesuai jalan ular tersebut.

## **METODE**

Menurut Sugiyono (2019:30) metode penelitian dan pengembangan dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validitas produk yang dihasilkan. Berdasarkan pengertian tersebut, kegiatan penelitian dan pengembangan dapat di singkat menjadi 4P (Penelitian, Perancangan, Produksi dan Pengujian). Salahudin (2015:111) mengemukakan bahwa pengembangan perangkat pembelajaran merupakan serangkaian proses atau kegiatan yang dilakukan untuk menghasilkan perangkat pembelajaran berdasarkan teori pengembangan yang telah ada. Menurut Hamzah (2019:13) mengatakan bahwa pengembangan, dalam konteks penelitian adalah suatu upaya untuk membuat pengembangan, dalam konteks penelitian adalah suatu upaya untuk membuat menjadi lebih efektif dan efisien. Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *Research and Development* adalah suatu proses kegiatan atau usaha dalam langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada

Permainan ular tangga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang

menyenangkan bagi siswa. Siswa akan cenderung tertarik mengikuti proses pembelajaran. Dalam hal ini, guru berperan sebagai fasilitator bagi siswa. Siswa yang aktif dalam permainan ular tangga dapat menemukan sendiri konsep materi yang sedang dipelajari. (Nugroho, 2013:13). Berdasarkan pendapat di atas media pembelajaran ular tangga dapat diartikan sebagai sebuah alat bantu mengajar yang dirancang dan di dalamnya terdapat unsur penyusun berupa teks, gambar animasi yang dapat memudahkan penggunaannya dalam hal pengoprasian dan pengontrolan sesuai dengan keinginan penggunaannya dalam suatu pembelajaran, Pembelajaran melalui permainan mampu memberikan beberapa keuntungan. Pertama, apa yang dipelajari oleh peserta didik tidak hanya berupa pengetahuan akal semata, melainkan benar-benar dialami secara nyata, pengalaman demikianlah yang sulit dilupakan. Kedua, pelajaran yang diberikan dapat diterima secara menyenangkan, karena terkait dengan sifat dasar permainan yang menghibur dan menggembirakan. Dengan demikian, kemungkinan penolakan peserta didik terhadap apa yang diajarkan dapat diminimalisir. Ketiga, karena permainan itu menyenangkan, bermain sekaligus membangkitkan minat yang besar bagi peserta didik akan topik tertentu.

Hal ini menunjukkan bahwa suatu pengembangan membutuhkan langkah-langkah yang sistematis agar perangkat pembelajaran yang dibuat dapat membantu perkembangan seseorang, adapun model pengembangan yang di pilih dalam pengembangan media ular tangga ini adalah Model Pengembangan *Four-D* (4-D) menurut Hamdani (2011:27) mengemukakan bahwa model pengembangan 4-D merupakan model pengembangan perangkat pembelajaran. Model pengembangan 4-D terdiri atas empat tahap utama, yaitu: 1) *define* (pendefinisian), 2) *design* (perencanaan), 3) *develop* (pengembangan), 4) *disseminate* (penyebaran) atau diadaptasi model 4-P, yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran. Tahap-tahap tersebut terdiri dari tahap pendefinisian, tahap perancangan, tahap pengembangan dan tahap penyebaran.

Berikut adalah penjelasan dari setiap tahapan model pengembangan perangkat pembelajaran *Four-D* (4-D), Trianto dalam Salahudin (2015:114).

1. Tahap pendefinisian (*define*). Tujuan tahap ini adalah menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran diawali dengan analisis tujuan dan batasan materi yang dikembangkan perangkatnya. Tahap ini meliputi lima langkah pokok, yaitu analisis ujung depan; analisis siswa;

analisis tugas; analisis konsep; dan perumusan tujuan pembelajaran.

2. Tahap perencanaan (*design*). Tujuan tahap ini adalah menyiapkan *prototype* perangkat pembelajaran. Tahap ini terdiri atas tiga langkah. Pertama, penyusunan tes acuan patokan merupakan langkah awal yang menghubungkan antara tahap *define* dan *design*. Tes disusun berdasarkan hasil perumusan tujuan pembelajaran khusus (kompetensi dasar dalam kurikulum). Tes ini merupakan alat mengukur terjadinya perubahan tingkah laku kepada siswa setelah kegiatan belajar mengajar. Kedua, pemilihan media sesuai tujuan untuk menyampaikan materi pelajaran. Ketiga, pemilihan format. Di dalam pemilihan format dapat dilakukan dengan mengkaji format-format perangkat yang sudah ada dan yang dikembangkan di negara-negara maju.

3. Tahap pengembangan (*develop*). Tujuan tahap ini untuk menghasilkan perangkat pembelajaran yang sudah direvisi berdasarkan masukan dari pakar. Tahap ini meliputi validasi perangkat oleh para pakar diikuti dengan revisi; simulasi yaitu kegiatan mengoperasionalkan rencana pengajaran; dan uji coba terbatas dengan siswa yang sesungguhnya. Hasil tahap simulasi dan uji coba

digunakan sebagai dasar revisi. Langkah berikutnya adalah uji coba lebih lanjut dengan siswa yang sesuai dengan kelas sesungguhnya.

4. Tahap penyebaran (*disseminate*). Tahap ini merupakan tahap penggunaan perangkat yang telah dikembangkan pada skala yang lebih luas, misalnya di kelas lain, di sekolah lain, oleh guru yang lain. Tujuan lain untuk menguji efektivitas penggunaan perangkat di dalam KMB.

Media berasal dari bahasa latin “medius” yang secara harfiah berarti “Tengah” perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media dapat diartikan perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Secara lebih khusus pengertian media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan alat-alat grafis, media pembelajaran sebagai alat yang sangat efektif dalam membantu pendidik untuk mencapai tujuan yang diinginkan menurut Rosyid dkk (2019:3). Suryani, dkk (2019:3) mengatakan bahwa media merupakan segala bentuk dan saluran penyampaian pesan/informasi dari sumber pesan ke penerima yang dapat mengembangkan pikiran, membangkitkan semangat, perhatian dan kemauan siswa sehingga siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap yang sesuai dengan tujuan informasi yang disampaikan. Lain halnya dengan

Sukiman (2012:29) yang menyatakan bahwa media merupakan suatu perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pemberi pesan kepada penerima pesan.

Menurut Suryani, dkk; (2019:5) media pembelajaran dapat diartikan sebagai segala bentuk dan sarana penyampaian informasi yang dibuat atau dipergunakan sesuai dengan teori pembelajaran, dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran dalam menyalurkan pesan, merangsang pikiran, merangsang perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali. Ramli (2012:1) yang mengungkapkan pendapatnya bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa agar proses belajar berjalan optimal. Cahyadi (2019:3) dalam bukunya menjabarkan bahwa media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyebarkan dan menyampaikan suatu pesan (*message*) yang digunakan untuk merangsang pikiran serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar terjadi pada diri siswa.

(Fitriana dalam Said, 2018:26) mengemukakan bahwa Ular tangga adalah

jenis permainan yang terbuat dari papan digunakan oleh anak-anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Permainan ular tangga terbuat dari kertas yang berisi garis kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah tangga atau ular yang menghubungkannya dengan kotak lain. Ular tangga adalah permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalani. Permainan ular tangga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Siswa akan cenderung tertarik mengikuti proses pembelajaran. Dalam hal ini, guru berperan sebagai fasilitator bagi siswa. Siswa yang aktif dalam permainan ular tangga dapat menemukan sendiri konsep materi yang sedang dipelajari. (Nugroho, 2013:13).

Berdasarkan pendapat di atas media pembelajaran ular tangga dapat diartikan sebagai sebuah alat bantu mengajar yang dirancang dan di dalamnya terdapat unsur penyusun berupa teks, gambar animasi yang dapat memudahkan penggunaannya dalam hal pengoperasian dan pengontrolan sesuai dengan keinginan penggunaannya dalam suatu pembelajaran. Pembelajaran melalui permainan mampu memberikan beberapa keuntungan. Pertama, apa yang dipelajari oleh peserta didik tidak hanya berupa pengetahuan akal semata, melainkan benar-benar dialami

secara nyata, pengalaman demikianlah yang sulit dilupakan. Kedua, pelajaran yang diberikan dapat diterima secara menyenangkan, karena terkait dengan sifat dasar permainan yang menghibur dan menggembirakan. Dengan demikian, kemungkinan penolakan peserta didik terhadap apa yang diajarkan dapat diminimalisir. Ketiga, karena permainan itu menyenangkan, bermain sekaligus membangkitkan minat yang besar bagi peserta didik akan topik tertentu.

Kelebihan Media Ular Tangga Menurut Kurniasih (2014:124).

1. Kelebihan Media Permainan Ular Tangga ini sebagai berikut:

- 1) Media ular tangga ini sangat efektif untuk mengulang pelajaran yang telah diberikan
- 2) Media ini sangat praktis dan ekonomis serta mudah dimainkan.
- 3) Dapat meningkatkan antusias anak dalam menggunakan media pembelajaran ini.
- 4) Anak akan menjawab pertanyaan dengan sungguh-sungguh apabila mereka berhenti di kotak pertanyaan.
- 5) Media ini sangat disenangi oleh anak karena banyak terdapat gambar yang menarik dan full colour

2. Kekurangan Media Ular Tangga

Adapun kekurangan dari media ular tangga sebagai berikut :

- 1) Penggunaan ular tangga membutuhkan waktu lebih banyak dalam menjelaskan kepada para siswa
- 2) Ular tangga dikembangkan hanya pada materi tertentu
- 3) Kegaduhan muncul disebabkan karena siswa kurang memperhatikan aturan permainan
- 4) Kesulitan disebabkan karena kurangnya penguasaan materi para siswa

Menurut Kadir (2015:1) Pembelajaran tematik adalah program pembelajaran yang berangkat dari satu tema/topik tertentu dan kemudian dielaborasi dari berbagai aspek atau ditinjau dari berbagai perspektif mata pelajaran yang biasa diajarkan di sekolah. Pada dasarnya anak belajar berkat interaksinya dengan lingkungannya baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosial. Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada murid, pembelajaran tematik merupakan salah satu model terpadu yang merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa, baik secara individu maupun kelompok aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara bermakna.

Karakteristik Pembelajaran Tematik menurut Majid (2020:89) beberapa macam diantaranya yaitu:

#### 1. Berpusat pada siswa

Pembelajaran tematik berpusat pada siswa (*student centered*), hal ini sesuai dengan pendekatan belajar modern yang lebih banyak menempatkan siswa sebagai subjek belajar sedangkan guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator yaitu memberikan kemudahan kepada siswa untuk melakukan aktivitas belajar.

#### 2. Memberikan pengalaman langsung

Pembelajaran tematik dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa (*direct experinces*). Dengan pengalaman langsung ini siswa dihadapkan pada sesuatu yang nyata (konkrit) sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang lebih abstrak.

#### 3. Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas

Dalam pembelajaran tematik pemisahan antar mata pelajaran menjadi tidak begitu jelas. Fokus pembelajaran diarahkan kepada pembahasan tema-tema yang paling dekat berkaitan dengan kehidupan siswa.

#### 4. Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran

Pembelajaran tematik menyajikan konsep-konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran. Dengan demikian, siswa mampu memahami konsep-konsep tersebut secara utuh. Hal ini diperlukan untuk membantu siswa dalam memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.

Adapun subjek penelitian ini adalah ahli atau guru siswa kelas IV SD, Guru Kelas IV SD yang dapat dijadikan pedoman dalam melakukan pengembangan Media Ular Tangga. Untuk subjek uji coba ahli itu terbagi menjadi 3, yaitu:

- a. Ahli Media
- b. Ahli Bahasa
- c. Ahli Materi

Subjek uji coba siswa dilakukan menggunakan 2 tahapan, yaitu:

- a. Uji coba *One to one* terdiri dari 3 orang.
- b. Uji coba *small group* terdiri dari 6-9 orang.

Subjek uji coba Guru Kelas IV SD Negeri Sungai Jauh

Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang peneliti gunakan pada pengembangan media ular tangga pada pembelajaran tematik tema selalu berhemat energi untuk kelas IV SD Negeri Sungai Jauh yaitu: Wawancara dan Kuesioner (Angket).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Kevalidan

Tahapan ini peneliti melakukan bimbingan Draft Media ular tangga dengan dosen pembimbing untuk mencermati produk yang telah dihasilkan dan mendapatkan masukan, kritik maupun saran dari para ahli sebagai validator. Adapun validasi ini terdapat tiga jenis validasi, yakni, validasi ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media. Validasi ahli ini bertujuan untuk menilai hasil dari draft media ular tangga. Setelah dinilai oleh ketiga validator ahli tersebut, maka peneliti melakukan revisi terhadap draft media ular tangga berdasarkan masukan dan saran dari validator dengan tujuan mendapatkan hasil akhir yaitu media ular tangga yang valid yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

Uji Kepraktisan

Pada tahap ini Draft II media ular tangga asil revisi dari ahli sebagai validator, kemudian di uji cobakan kepada pendidik dan peserta didik yang menjadi subjek penelitian. Uji kepraktisan dilaksanakan dengan uji coba *one to one* yang terdiri dari 3 orang peserta didik dan pendidik untuk mengetahui kemudahan dan kepraktisan penggunaan media ular tangga tanpa adanya kendala. Draft II kepraktisan media ular tangga dapat dilihat berdasarkan hasil lembar



kepraktisan yang di isi oleh pendidik dan peserta didik yang menghasilkan Draf III media ular tangga pada pembelajaran tematik. Jumlah Pada tahap ini Draf II media ular tangga hasil revisi dari ahli sebagai validator, kemudian di uji cobakan kepada pendidik dan peserta didik yang menjadi subjek penelitian. Uji kepraktisan dilaksanakan dengan uji coba *one to one* yang terdiri dari 3 orang peserta didik dan pendidik untuk mengetahui kemudahan dan kepraktisan penggunaan media ular tangga tanpa adanya kendala.

### Hasil Analisis Siswa

No	Tahapan	Hasil Analisis
1	Kemampuan siswa kelas IV SD Negeri Sungai Jauh	Kemampuan siswa kelas IV SD Negeri Sungai Jauh yaitu tinggi, sedang dan rendah
2	Tingkat perkembangann kognitif siswa kelas IV SD Negeri Sungai Jauh	a. Siswa Kelas IV SD Negeri Sungai Jauh belum mampu berpikir abstrak akan tetapi harus nyata. b. Siswa kelas IV SD Negeri Sungai Jauh memiliki rasa ingin tahu yang tinggi c. Siswa kelas IV SD Negeri Sungai Jauh rata-rata berusia 10-11 tahun
3	Kemampuan siswa secara individu dan kelompok	Siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran karena dalam proses pembelajaran masih konvensional dan tidak pernah menggunakan media pembelajaran ular tangga.

### Hasil Analisis Tugas

No	Tahapan	Hasil Analisis
1	Analisis Struktur Isi	Struktur isi media ular tangga terdiri dari beberapa komponen yakni: media ular tangga berbentuk poster, dadu,

		pion, kartu pertanyaan dan kartu materi
2	Analisis Prosedural	Membuat media ular tangga dengan langkah-langkah seperti: merumuskan KI & KD, menyusun materi dan soal-soal, memperhatikan struktur media ular tangga

### Hasil Rekapitulasi Penilaian Validator

Menurut widoyoko, (2019:98) alat ukur yang dikatakan valid apabila alat ukur itu dapat dengan tepat mengukur apa yang hendak diukur. Media ular tangga yang telah dikembangkan penulis telah dianalisis oleh ketiga ahli dibidang ahli bahasa, ahli materi dan ahli media. Media ular tangga yang dikembangkan bertujuan untuk memenuhi kebutuhan siswa dalam memenuhi pembelajaran tematik yang dianggap sulit dipahami dan media ular tangga yang bisa menjadi solusi untuk belajar secara aktif dalam pembelajaran. sebelum media ular tangga ini digunakan oleh siswa harus valid terlebih dahulu.

Validator memberikan penilaian yakni saran dan masukan terhadap media ular tangga diketahui produk masih terdapat kekurangannya. Kemudian media direvisi sesuai saran dan masukan dari validator seperti ahli media memberikan saran untuk lebih memperhatikan warna agar tidak sama, ukuran media terlalu besar untuk dimainkan memakai pion. Ahli bahasa memberikan saran untuk memahami penggunaan huruf kapital dan

penulisan. Ahli materi memberikan saran untuk lebih memperhatikan penggunaan istilah ilmiah dan bentuk soal media ular tangga. Semua saran dan masukkan sudah diperbaiki.

Produk dikembangkan penulis meskipun masih ada kekurangan dalam media ular tangga validator menilai secara keseluruhan bahwa media ular tangga valid digunakan di kelas IV Sekolah Dasar karena memuat materi secara tematik sesuai kurikulum 2013 dan terdapat soal-soal untuk menguji pengetahuan siswa. Berdasarkan hasil analisis validitas dari ketiga ahli validator media ular tangga valid serta layak di uji coba di sekolah dasar dengan perbaikan saran yang diberikan validator.

Berdasarkan keseluruhan penilaian kevalidan media ular tangga yang diberikan ketiga validator yakni ahli bahasa, ahli media dan ahli materi menunjukkan media ular tangga yang telah dibuat memperoleh penilaian dan telah disesuaikan dengan tabel *Aiken's V* dikategorikan valid untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

No	Nama Ahli	Skor yang diperoleh		
		Bahasa	Media	Materi
1	Agung Nugroho, M.Pd	0,87	-	-
2	Leo Charli, M.Pd	-	0,88	-
3	M. Yutar	-	-	0,79
Jumlah		2,54		
Rata-Rata		0,84		

Analisis dari draf I yakni validasi ahli dengan pengisian lembar validasi oleh validator menunjukkan media ular tangga valid digunakan dalam proses pembelajaran dengan rata-rata 0,84 yang termasuk kategori interpretasi validitas *Aiken's V* termasuk kedalam kategori  $0,60 \leq V < 0,80$  dengan keterangan cukup tinggi atau dapat dikatakan valid.

Setelah media ular tangga telah divalidasi oleh validator dilakukannya tahap uji coba kepraktisan yakni *one to one, small group* dan guru kelas IV SD Negeri Sungai Jauh. Uji coba *one to one* dilakukan pada siswa SD Negeri Sungai Jauh yang berjumlah 3 orang di pilih dengan berbeda kemampuan. Lalu dilakukannya uji coba *small gorup* pada siswa SD Negeri Sungai Jauh yang berjumlah 6 orang. Sedangkan uji coba kepraktisan dengan guru kelas IV SD Negeri sungai jauh bapak M. Yutar.

#### Hasil Analisis Persentase Kepraktisan Siswa Uji Coba One To One

No	Aspek	Respon den	Persentas e	Kriteria
1	Kelayakan Isi	3	100%	Sangat Praktis
2	Kelayakan Media	3	83,3%	Sangat Praktis
3	Kebermaknaan Media	3	100%	Sangat Praktis
Rata-Rata Persentase			94,4%	Sangat Praktis

Diketahui dari tabel di atas media ular tangga dikategorikan sangat praktis

karena hasil analisis persentase memperoleh data kelayakan dengan rata-rata persentase 94,4% sehingga media ular tangga pada pembelajaran tematik kelas IV dikategorikan sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran.

**Hasil Analisis Persentase Kepraktisan Siswa Uji Coba *small gorup***

No	Aspek	Respon den	Persentase	Kriteria
1	Kelayakan Isi	3	91,6%	Sangat Praktis
2	Kelayakan Media	3	95,8%	Sangat Praktis
3	Kebermaknaan Media	3	100%	Sangat Praktis
Rata-Rata Persentase			93,6%	Sangat Praktis

Diketahui dari tabel di atas media ular tangga dikategorikan sangat praktis karena hasil analisis persentase memperoleh data kelayakan dengan rata-rata persentase 93,6% sehingga media ular tangga pada pembelajaran tematik kelas IV dikategorikan sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran.

**Hasil Analisis Persentase Respon Guru**

No	Pertanyaan	Kode guru	Persentase indikator	Keterangan
		X1		
1	P1	5	100%	Sangat Praktis
2	P2	5	100%	Sangat Praktis
3	P3	4	80%	Sangat Praktis
4	P4	4	80%	Sangat Praktis
5	P5	5	100%	Sangat Praktis
6	P6	4	80%	Sangat Praktis
7	P7	5	100%	Sangat Praktis
8	P8	4	80%	Sangat Praktis
9	P9	4	80%	Sangat

				Praktis
10	P10	4	80%	Sangat Praktis
11	P11	5	100%	Sangat Praktis
12	P12	5	100%	Sangat Praktis
13	P13	4	80%	Sangat Praktis
14	P14	4	80%	Sangat Praktis
15	P15	5	100%	Sangat Praktis
16	P16	5	100%	Sangat Praktis
17	P17	4	80%	Sangat Praktis
18	P18	5	100%	Sangat Praktis
19	P19	4	80%	Sangat Praktis
20	P20	5	100%	Sangat Praktis
Rata Persentase			90%	Sangat Praktis

Diketahui dari tabel di atas media ular tangga dikategorikan sangat praktis karena hasil analisis persentase memperoleh data kelayakan dengan rata-rata persentase 90% sehingga media ular tangga pada pembelajaran tematik kelas IV dikategorikan sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran.

Hasil seluruh kepraktisan media ular tangga dapat diketahui setelah dihitung kriteria dengan kategori sangat praktis dengan rata-rata persentase untuk *one to one* 96,6%, *small gorup* 96,3%, guru 89,67% sehingga dapat disimpulkan media ular tangga sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran. hasil keseluruhan kepraktisan media ular tangga dapat dilihat pada tabel 4.15 di bawah ini:

## Hasil Seluruh Kepraktisan Media Ular Tangga

No	Penilai	Butir Perantaraan	Persentase	Kriteria
1	3 siswa kelas IV SDN Sungai Jauh	9	96,6 %	Sangat Praktis
2	6 siswa kelas IV SDN Sungai Jauh	9	96,3 %	Sangat Praktis
3	Guru kelas IV SD Negeri Sungai Jauh	20	89,6 7%	Sangat Praktis
Total		38	93,1 9%	Sangat Praktis

### SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media ular tangga pada pembelajaran tematik kelas IV SD Negeri Sungai Jauh, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pada penelitian pengembangan ini produk berupa media ular tangga pada pembelajaran tematik Kelas IV Sekolah Dasar. Adapun model yang digunakan dalam penelitian adalah model pengembangan 4-D namun hanya menggunakan 3 tahapan. Pada tahap pendefinisian (define) terdiri dari beberapa tahapan atau langkah yang dilakukan yakni: analisis ujung depan, analisis siswa, analisis tugas, analisis konsep dan perumusan tujuan pembelajaran. Selanjutnya pada tahap perancangan (design) terdiri dari beberapa tahapan atau langkah yang dilakukan yaitu: penyusunan tes acuan patokan berdasarkan hasil analisis

tugas dan konsep, pemilihan media berupa media ular tangga sebagai sarana untuk proses pembelajaran, desain awal dan menyiapkan instrumen untuk yang diberikan kepada validator, guru dan siswa. Angket untuk ahli yaitu digunakan untuk mengukur kevalidan media ular tangga dan angket untuk guru dan siswa digunakan untuk mengukur kepraktisan media ular tangga

2. Media ular tangga yang dihasilkan dikategorikan “valid” berdasarkan hasil penilaian media ular tangga yang dilakukan oleh tiga ahli dan media ular tangga dapat digunakan dalam proses pembelajaran tematik.
3. Media ular tangga yang dihasilkan dikategorikan “praktis” berdasarkan hasil penilaian media ular tangga yang dilakukan oleh guru dan siswa kelas IV SD Negeri Sungai Jauh yang telah dihasilkan.

### DAFTAR PUSTAKA

- Afandi. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal inovasi pembelajaran*
- Al-Tabany. (2017). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif dan Kontekstual*. Jakarta:PT Kharisma Putra Utama
- Cahyadi, A. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar Teori dan Prosedur*. Banjarmasin: Laksita Indonesia.

- Chotimah, U. & Mariyati. (2021). *Buku Ajar Evaluasi Pembelajaran PPKn*. Palembang: Bening Media Publishing
- Edi, F. R. S. (2016) *Teori Wawancara Psikodignostik*. Yogyakarta: PT. Leutika Nouvalitera
- Febriandi, R., Susanta, A., Wasidi. (2019). Validitas LKS Matematika Dengan Pendekatan saintifik Berbasis Outdoor Pada materi bangun datar. *Jurnal Pembelajaran dan Pengajaran Pendidikan Dasar*, 2(2), 148-158
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka setia
- Hamzah, A. (2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Malang: Literasi Nusantara
- Haryati, S. (2012). *Research and Development (R&D) Sebagai salah satu Model Penelitian Dalam Bidang Pendidikan*. FKIP\_UTM, 1(37), 11-26
- Herlinah, V. (2019). *Panduan Praktis Mengelola Data Kuesioner Menggunakan SPSS*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo
- Kadir, A & Asrohah, A. (2015). *Pembelajaran Tematik*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persaja
- Kharisma & Asman. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Masalah Berorientasi pada Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dan Prestasi Belajar Matematika. *Indonesian Journal of Mathematics Education*, 1 (1), 35-47
- Kurniati, dkk. (2020). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Hasil Belajar Tematik Materi Penjumlahan Puluhan Menggunakan Metode Permainan Media Ular Tangga. *Jurnal---*
- Kusumo, G. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Terintegrasi dengan Pendidikan Karakter Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SD Kelas IV. *Jurnal Bahasa Sastra dan Pengajarannya*, 1 (1), 6
- Lestari, F., Egok, A.S., Febriandi, R. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Problem Based Learning Pada Siswa Kelas V SD. *Wahana Didaktita*, 3(18), 255-269
- Mahmud. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV. Pustaka Setia
- Majid, A. (2020). *Pembelajaran Tematik terpadu*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Maratusholihah dkk (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Ular Tangga Berbagai Pekerjaan. *Jurnal Mimbar PGSD Undiksha*, 3(7), 253-260
- Marimin & Magfiroh, N. (2011). *Aplikasi Teknik Pengambilan Keputusan Dalam Manajemen Rantai Pasok*. Bogor: PT. Penerbit IPB Press
- Marsetyaningsih, H. (2014). *Kegemaran Membaca Diperpustakaan dan prestasi Belajar Anak*. Sukoharjo: Griya pena wartawan
- Nisyak, R., Trapsilasiwi, D., Fatahillah, A., Susanto, Murtikusuma, R. P. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Online Menggunakan Schoology Berbantuan Web Desmos Materi Grafik Fungsi Kuadrat. *Ckadikma*, 2(9), 155-164
- Nugroho, E. (2018), *Prinsip-Prinsip Menyusun Kuesioner*. Malang: UB Press
- Prastiyo, F. (2019). *Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Dengan model Kooperatif Jigsaw*. Surakarta: CV. Kekata Group
- Priansa, D. J. (2019). *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu*. Jakarta: Kencana (Divisi Prenadamedia Group)
- Rahma. (2019). Media Pembelajaran. *Jurnal Studi Islam*. 2(14). 87-99

- Ramli, M. (2012). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: IAIN Antasari Press
- Rosyid, M. Z., Sa'diyah, H., Septiana, N. (2019). *Ragam Media Pembelajaran*. Malang: CV Literasi Nusantara Abadi
- Salahudi, A. (2015). *Penelitian Tindakan kelas*. Bandung: Cv Pustaka Setia
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/R&D)*. Bandung:Alfabeta
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PT. Pustaka Insan Madani.
- Suryani. N, dkk. 2019. *Media Pembelajaran Inovati dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: PT Bumi Aksara