

EFEKTIVITAS PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA SEBAGAI SARANA BELAJAR TEMATIK SD

Moch. Chabib¹, Ery Tri Djatmika², Dedi Kuswandi³

¹Pendidikan Dasar-Pascasarjana Universitas Negeri Malang

²Pendidikan Ekonomi-Pascasarjana Universitas Negeri Malang

³Teknologi Pembelajaran-Pascasarjana Universitas Negeri Malang

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima: 20-4-2017

Disetujui: 20-7-2017

Kata kunci:

*playing by learning;
learning of model;
snake and ladder game;
means learned;
bermain sambil belajar;
model pembelajaran;
permainan ular tangga;
sarana belajar*

ABSTRAK

Abstract: Playing by learning is a way of learning that appropriate with the characteristics of elementary school children today. Which (1) Start of critical thinking. (2) Start emerging competition between friends. (3) Having a deep curiosity. (4) Love asked and (5) Likes groups. This is supported by the results of the field observations showed that when the class is still a lot of students were busy playing and tend to be passive, when the teacher was giving a lesson. Traditional game of snakes and ladders is familiar with elementary school children. Therefore we need a through study on how to take advantage of this game help the studen learning, so it is can solve the problem of declining motivation and involvement of the student in the classroom.

Abstrak: Bermain sambil belajar merupakan sebuah pendekatan pembelajaran yang sangat sesuai dengan karakteristik belajar anak SD saat ini, yaitu (1) mulai berpikir kritis, (2) mulai muncul persaingan antar teman, (3) mempunyai rasa ingin tahu yang mendalam, (4) suka bertanya, dan (5) suka berkelompok. Hal ini didukung dengan hasil pengamatan di lapangan yang menunjukkan bahwa ketika dikelas masih banyak siswa yang asyik bermain dan cenderung pasif, padahal guru sedang memberikan penjelasan. Permainan ular tangga merupakan permainan tradisional yang sudah akrab dengan anak SD. Oleh karena itu, diperlukan sebuah kajian yang mendalam tentang bagaimana cara memanfaatkan permainan ini dalam pembelajaran sehingga dapat mengatasi masalah tentang menurunnya motivasi dan keaktifan siswa di kelas.

Alamat Korespondensi:

Moch. Chabib
Pendidikan Dasar
Pascasarjana Universitas Negeri Malang
Jalan Semarang 5 Malang
E-mail: aanterate@gmail.com

Dampak globalisasi akan memengaruhi segala aspek kehidupan. Untuk itu diperlukan perubahan paradigma dalam proses pembelajaran tentang bagaimana cara orang belajar dan bagaimana cara materi ajar itu diberikan. Guru mempunyai kewajiban untuk memberikan pelayanan pendidikan yang bermutu dan memadai bagi setiap siswa. Hal ini senada dengan tugas pendidik dan tenaga kependidikan yang berkewajiban menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis serta mempunyai komitmen secara profesional (Depdiknas, 2008). Oleh karena itu, guru harus lebih berperan sebagai fasilitator dengan mengoptimalkan penggunaan sumber belajar yang ada di sekolah.

Studi pendahuluan yang dilakukan tanggal 5 Oktober 2016 menunjukkan bahwa SDN Sentul I memiliki fasilitas yang cukup baik digunakan dalam proses belajar mengajar. Fasilitas yang ada antara lain satu ruang perpustakaan, satu komputer, dua laptop, enam buah kit IPA, tiga buah kit IPS, dan satu unit LCD proyektor, namun fasilitas tersebut belum dimanfaatkan secara maksimal oleh guru dalam proses belajar mengajar. Perpustakaan di SDN I terawat dengan baik dan buku-buku tertata rapi. Koleksi buku yang ada cukup lengkap karena baru mendapatkan bantuan pengadaan buku dari pemerintah. Jumlah siswa yang berkunjung ke perpustakaan ternyata berbanding terbalik dengan kondisi perpustakaan yang baik tersebut. Ini dibuktikan dengan buku kehadiran pengunjung perpustakaan yang menunjukkan rata-rata siswa yang berkunjung ke perpustakaan dalam satu hari tidak lebih dari 15 siswa, padahal jumlah siswa SDN Sentul I secara keseluruhan adalah 160 siswa. Ini membuktikan bahwa pemanfaatan sumber belajar yang ada di lingkungan sekolah belum maksimal.

Perlengkapan media yang ada seperti KIT IPA dan IPS berasal dari bantuan pemerintah masih tersimpan rapi dalam almari. Ada beberapa KIT yang masih terbungkus oleh kardus. Penggunaan LKS dalam pembelajaran juga masih dominan, sehingga siswa lebih sibuk mengerjakan tugas-tugas yang ada di LKS dan mengesampingkan buku siswa yang diberikan Kemdikbud. Hal ini sungguh disayangkan karena isi materi yang ada di LKS tidak sesuai dengan SK/KD yang ada di kurikulum.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV SDN Sentul I Tembelang, Ibu Dyah Sulistyowati, S.Pd., ada beberapa permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran di kelas terutama pada saat mengajarkan pembelajaran yang menggunakan kurikulum 2013. *Pertama*, buku guru dan buku siswa merupakan satu-satunya sumber belajar yang digunakan di kelas IV sehingga ketika ada keterlambatan distribusi buku guru dan buku siswa dari pemerintah pembelajaran menjadi terganggu. *Kedua*, materi yang ada di dalam buku siswa terlalu banyak sehingga sulit dalam menyampaikannya. Guru sudah mencari alternatif dengan cara meminta siswa belajar kelompok di rumah, tetapi masih belum efektif. *Ketiga*, daya serap siswa kelas IV terhadap materi yang diajarkan rendah. *Keempat*, jumlah LCD proyektor yang ada di sekolah hanya ada satu sehingga pemakaiannya harus bergantian. Selama ini guru belum pernah menggunakan media pembelajaran lain selain menggunakan proyektor sehingga pembelajaran yang dilakukan sering tanpa menggunakan media pembelajaran. *Kelima*, sering adanya tugas kedinasan yang mengharuskan guru kelas IV meninggalkan kelas sehingga pembelajaran menjadi terganggu.

Ibu Dyah pada saat wawancara juga mengungkapkan bahwa media mempunyai peranan yang sangat penting dalam pembelajaran. Pernyataan beliau sesuai dengan pendapat Sudjana dan Rivai (2015:3) bahwa media pembelajaran erat kaitannya dengan tahapan berpikir, yang dimulai dari berpikir konkret menuju ke hal yang rumit/abstrak sehingga dengan penggunaan media pembelajaran yang rumit tersebut menjadi sederhana. Kendala yang dihadapi oleh Ibu Dyah dalam penggunaan media pada pembelajaran adalah butuh waktu lama untuk membuat menyiapkan/membuat media untuk semua materi. Oleh karena itu, beliau sering menggunakan media LCD proyektor karena dianggap praktis. Harapan Ibu Dyah ada sebuah media pembelajaran yang dapat dijadikan sebagai alternatif dalam menyampaikan materi pelajaran selain menggunakan LCD proyektor. Media tersebut juga harus menarik, mudah digunakan baik oleh siswa ataupun guru, dan dapat digunakan berkali-kali untuk materi yang berbeda. Beliau berkeyakinan dengan adanya media tersebut tugas guru akan menjadi lebih mudah dan siswa akan mampu belajar dengan baik.

Berdasarkan hasil observasi pembelajaran yang dilakukan pada tanggal yang sama menunjukkan bahwa siswa kelas IV di SDN Sentul 1 cenderung pasif dan kurang bersemangat. Hal ini dapat diketahui ketika siswa diberikan kesempatan untuk bertanya/berpendapat tidak ada siswa yang mengajukan pertanyaan atau berpendapat. Ada beberapa siswa yang mengantuk ketika guru menerangkan. Bahkan ada beberapa siswa yang lebih memilih menggambar di buku tulis, daripada mendengarkan penjelasan guru. Hal ini membuktikan bahwa siswa di kelas IV SDN Sentul 1 mempunyai motivasi belajar yang rendah di kelas.

Motivasi belajar sangatlah penting dalam proses belajar seseorang. Hal ini dikarenakan motivasi belajar adalah sesuatu yang mendorong, menggerakkan dan mengarahkan siswa dalam belajar (Sardiman, 2014:73). Semakin besar motivasi siswa untuk belajar, maka semakin besar pula keberhasilan pembelajaran yang akan dicapai. Sebaliknya, jika motivasi belajar rendah maka hasil belajar yang diperoleh siswa akan tidak sesuai dengan harapan guru. Oleh karena itu, perlu diidentifikasi faktor apa sajakah yang menjadikan motivasi belajar di kelas IV SDN Sentul 1 rendah.

Motivasi belajar yang rendah dapat disebabkan oleh beberapa faktor seperti cara mengajar guru yang monoton. Guru yang mengajar dengan gaya monoton biasanya lebih banyak ceramah dan terpaku pada buku atau LKS. Ketika guru mempunyai gaya mengajar seperti itu maka, kebanyakan siswa akan jenuh dan akan mencari kesibukan sendiri. Untuk mengalihkan rasa jenuh mereka. Kejenuhan tersebut akan membuat siswa berpikir bahwa sekolah itu bukan tempat yang menarik dan menyenangkan. Oleh karena itu, diperlukan sarana yang tepat untuk menumbuhkan kembali semangat dan menarik perhatian siswa dalam pembelajaran. Salah cara yang dapat dilakukan oleh guru adalah melalui penggunaan media pembelajaran yang tepat.

Penggunaan media secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi kejenuhan siswa dalam belajar (Arsyad, 2014:170). Kebanyakan guru tidak menggunakan media pembelajaran yang tepat ketika menyampaikan materi pelajaran, bahkan ada guru yang tidak menggunakan media sama sekali. Hal ini sangat disayangkan karena pada dasarnya media pembelajaran merupakan sarana fisik yang sangat membantu guru dalam menyampaikan pesan/materi kepada siswa dan merangsang siswa untuk mengikuti pembelajaran secara aktif. Akibatnya, siswa mengalami kesulitan dalam menerima materi yang disampaikan dan hasil belajar yang mereka peroleh pun menjadi kurang maksimal. Oleh karena itu, pemilihan media yang tepat mempunyai peranan yang sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar.

Memilih media yang tepat dalam pembelajaran tidaklah mudah. Membutuhkan analisis yang mendalam dengan mempertimbangkan berbagai aspek dan prinsip-prinsip tertentu agar media yang digunakan benar-benar berkualitas dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Prinsip-prinsip yang dimaksud adalah (1) efektivitas dan efisiensi, (2) relevansi, dan (3) produktivitas (Musfiqon, 2012:116—118). Selain faktor tersebut, ternyata selama ini kebanyakan guru belum mampu mengembangkan pendekatan yang sesuai dengan kondisi siswa saat itu. Pembelajaran yang dilakukan tanpa menggunakan model akan membuat guru kesulitan dalam menguasai kelas. Pernyataan tersebut sesuai dengan fungsi pendekatan sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran, serta peran guru dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar (Sa'dun, 2013:3). Akibatnya pembelajaran yang dilakukan lebih berpusat pada guru dan tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir dan mengembangkan pengetahuannya sendiri.

Pengetahuan yang dibangun sendiri oleh siswa akan lebih bermakna dan melekat pada pikiran siswa. Oleh karena itu, guru dapat mengadaptasi model pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan dapat menumbuhkan rasa ingin tahu siswa. Hal ini sangat bermanfaat karena dengan situasi dan suasana kelas yang berbeda pada setiap pembelajaran, siswa akan belajar hal-hal yang baru. Melalui hal-hal yang baru mereka ketahui, siswa akan menjadi lebih antusias dalam mencoba dan tanpa disadari mereka akan mulai berpikir bahwa sekolah adalah tempat yang menyenangkan.

Salah satu pendekatan yang dapat dijadikan guru sebagai rujukan dalam mengajar di kelas adalah pendekatan bermain sambil belajar (*Playing by learning*). *Playing by learning* merupakan salah satu pendekatan yang dirasa cocok digunakan dikarenakan dapat meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar siswa. Hal ini sesuai dengan apa yang dikatakan Montessori dalam Lillard (2013:175) bahwa bermain adalah pekerjaan anak. Oleh karena itu, pendekatan bermain sambil belajar sangat cocok digunakan di sekolah dasar.

Kelebihan pendekatan bermain sambil belajar adalah melibatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran dikarenakan pembelajaran melalui permainan mengajak setiap siswa untuk mencoba hal-hal yang baru. Pembelajaran ini juga dapat menggali kreativitas siswa dalam pembelajaran (Suyadi, 2009:36). Selain itu, konsep bermain sambil belajar juga mampu membuat siswa lebih berpikir kritis dikarenakan mereka akan mencari informasi sebanyak-banyaknya mengapa hal tersebut dapat terjadi. Oleh sebab itu, guru mempunyai tugas penting untuk mendesain pembelajaran yang menarik dan bermakna bagi siswa.

Pada pembelajaran kelas IV, pembelajaran yang menggunakan bermain sambil belajar yang dilakukan harus memerhatikan karakteristik dari siswa dan materi yang akan disampaikan. Dengan memerhatikan karakteristik siswa guru akan dapat memilih metode yang tepat dan cocok untuk digunakan dalam pembelajaran. Selain pemilihan metode yang tepat guru juga perlu menyiapkan media yang cocok dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Salah satu media alternatif yang dapat digunakan guru adalah melalui penggunaan Permainan ular tangga dalam pembelajaran.

Siswa di sekolah dasar kebanyakan sudah pernah memainkan permainan ini dikarenakan permainan ini sangat mudah dilakukan. Pemenang dalam permainan ini ditentukan dengan siapa yang dapat mencapai garis finis terlebih dahulu. Adapun ciri permainan ini adalah terdapat anak tangga dan ular pada gambar. Oleh karena permainan ini sudah dikenal siswa, maka tidak ada salahnya menjadikan permainan ini sebagai media pembelajaran karena mempunyai banyak kelebihan.

Materi pembelajaran yang akan disampaikan dapat diterima siswa dengan mudah karena siswa akan membangun sendiri pemahaman mereka. Nugraeni (2007) dalam penelitiannya juga mengemukakan bahwa media pembelajaran berbasis visual berbentuk permainan ular tangga merupakan media yang efektif untuk meningkatkan daya serap dan pemahaman siswa terhadap pelajaran, khususnya pembahasan yang sulit diterima tanpa perantara media. Hal ini membuktikan bahwa media permainan ular tangga dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Semua siswa dapat melakukan permainan ini dikarenakan permainan ini tidak membutuhkan ketrampilan khusus dalam memainkannya, asalkan disertai dengan petunjuk penggunaan. Rohmawati (2012) menyebutkan bahwa penggunaan *education game* baik secara teori maupun empirik dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa khususnya, jika disertai lembar panduan materi. Penelitian tersebut memberikan bukti bahwa penggunaan media permainan akan lebih efektif digunakan dalam pembelajaran jika disertai lembar panduan materi.

Media permainan ular tangga dapat meningkatkan interaksi belajar siswa di kelas. Mukh, dkk (2012) menjelaskan bahwa terdapat interaksi antara gaya belajar dan kreatifitas terhadap prestasi kognitif dan afektif dengan menggunakan media permainan ular tangga. Hal ini membuktikan adanya keterkaitan antara keaktifan siswa di kelas dengan hasil belajar siswa. Permainan ular tangga dapat mengembangkan ketrampilan sosial siswa. Suppiah Nachiappan (2014) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa selain dapat digunakan untuk mengisi waktu luang, permainan ular tangga juga dapat membantu siswa berkomunikasi dengan teman sebaya. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media ular tangga tidak hanya mengembangkan aspek kognitif saja, tetapi juga dapat mengembangkan ketrampilan sosial siswa.

METODE

Model penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan (Research and Development) yang merupakan metode penelitian untuk menghasilkan suatu produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2014:297). Model pengembangan yang dirujuk dan digunakan dalam penelitian dan pengembangan media papan ular tangga ini adalah model Dick dan Carey.

Model Dick dan Carey merupakan sebuah design pengembangan yang sering digunakan dalam pembelajaran. Alasan pemilihan model ini antara lain (1) landasan teoritik Dick dan Carey berorientasi pada tujuan dan hasilnya dapat digunakan untuk menciptakan pembelajaran yang optimal, (2) dapat digunakan untuk merancang bahan pembelajaran, baik untuk keperluan belajar klasikal maupun individual, (3) dapat digunakan untuk mengembangkan bahan pembelajaran dalam ranah intelektual, sikap, keterampilan, dan informasi verbal, dan (4) menunjukkan hubungan yang sangat jelas, ringkas, padat, dan tidak terputus antara tahapan yang satu dengan tahapan yang lainnya (Setyosari, 2015:284).

Model Dick dan Carey memiliki sepuluh langkah tahapan pengembangan. Tahapan tersebut yaitu (1) mengidentifikasi tujuan; (2) melakukan analisis pembelajaran; (3) mengidentifikasi karakteristik siswa; (4) merumuskan tujuan khusus; (5) mengembangkan instrumen penilaian; (6) mengembangkan strategi pembelajaran; (7) mengembangkan dan memilih bahan/materi pembelajaran; (8) merancang dan melaksanakan evaluasi formatif; (9) melakukan revisi; (10) mendesain dan membuat evaluasi sumatif (Dick dan Carey, 2009:6—8).

Analisis keefektifan diperoleh melalui analisis hasil belajar siswa. Tingkat keefektifan produk yang telah dikembangkan diperoleh melalui tes hasil belajar siswa. Keefektifan bahan ajar ditentukan berdasarkan ketuntasan belajar siswa dan ada tidaknya pengaruh yang signifikan setelah menggunakan bahan ajar.

Siswa dikatakan tuntas belajar, apabila telah mencapai Kriteria ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu 70. Bahan ajar dikatakan efektif jika nilai rata-rata dari seluruh siswa mendapat skor ≥ 70 dan hasil dari uji t menunjukkan adanya pengaruh signifikan antara sebelum dan setelah menggunakan bahan ajar. Ketuntasan belajar dihitung menggunakan rumus hasil adaptasi dari Mulyadi (2011:53) sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^n x_i}{n}$$

Keterangan:

\bar{x} = rata-rata hitung

x_i = nilai sampel ke-i

n = jumlah sampel (siswa)

Hasil pretest dan posttest pada uji coba lapangan dihitung dengan uji t (paired sample t test) menggunakan bantuan aplikasi SPSS 24. Pedoman pengambilan keputusan dalam uji paired sample t test berdasarkan nilai signifikansi dengan SPSS 24 adalah Jika nilai probabilitas atau sig.(2-tailed) $< 0,05$, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada data pretest dan posttest yang artinya terdapat pengaruh penggunaan media. Sebaliknya, apabila nilai probabilitas atau sig.(2-tailed) $> 0,05$, maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada data pretest dan posttest yang artinya tidak ada pengaruh penggunaan media.

HASIL

Ujicoba lapangan dilakukan setelah tahap ujicoba kelompok kecil. Kegiatan yang dilakukan dalam uji lapangan ini dilakukan sebanyak 3x pembelajaran, yaitu pembelajaran 4,5, dan 6 pada tema 7 sub tema 1. Pada pembelajaran ini guru menggunakan media permainan ular tangga untuk membantu siswa memahami materi yang sudah disampaikan dan memotivasi siswa untuk belajar secara mandiri. Siswa juga diberikan penjelasan petunjuk permainan secara lisan dengan tujuan tidak ada lagi siswa yang kesulitan memahami aturan permainan. Hasil tes uji lapangan dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil Tes Ujicoba Lapangan

No	Nama Siswa	Nilai		Ketuntasan
		Pre Tes	Post tes	
1	Adi	89	94	tuntas
2	Ahmad	74	79	tuntas
3	Aira	96	90	tuntas
4	Aisyah	70	87	tuntas
5	Bagas	59	90	tuntas
6	Berliana	81	94	tuntas
7	Betty	77	94	tuntas
8	Cantika	81	94	tuntas
9	Carisa	63	94	tuntas
10	Cindy	66	72	tidak tuntas
11	Dani	77	87	tuntas
12	Dimas	55	79	tuntas
13	Disty	89	94	tuntas
14	Dzakiyah	63	94	tuntas
15	Elly	63	90	tuntas
16	Eko	74	87	tuntas
17	Hilda	44	94	tuntas
18	Husni	66	94	tuntas
19	Mimma	33	68	tidak tuntas
20	Munir	74	90	tuntas
21	Siti	59	83	tuntas
22	Saiful	81	94	tuntas
23	Siska	59	94	tuntas
24	Zakkiya	37	60	tidak tuntas
25	Zighni	48	90	tuntas

26	Zulfikar	74	94	tuntas
27	M. Abdi	59	90	tuntas
	Jumlah Nilai	1811	2370	
	Rata-rata	67.07	87.77	

Keterangan: KKM = 75

Berdasarkan Tabel di atas, memberikan gambaran bahwa skor rata-rata pada pretest sebesar 67,07 dan skor rerata post-test sebesar 87,77. Hasil tersebut didapatkan dari 27 siswa yang mengikuti pembelajaran sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berupa ular tangga. Selanjutnya, data yang berasal dari hasil penilaian guru setelah menggunakan media permainan ular tangga di kelas IV SDN Sentul 1. Hasil yang diperoleh dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil Penilaian Guru setelah Menggunakan Media

Pernyataan	Jawaban			
	1	2	3	4
1. Petunjuk penggunaan mudah dipahami			√	
2. Media ular tangga mudah digunakan			√	
3. Media ular tangga mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran			√	
4. Media ular tangga dapat menghemat waktu pembelajaran			√	
5. Media ular tangga dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa				√
6. Media ular tangga membantu menciptakan rasa senang siswa				√
7. Media ular tangga dapat digunakan berulang-ulang dalam pembelajaran				√
8. Media ular tangga dapat membantu siswa belajar mandiri				√
9. Media ular tangga sesuai dengan lingkungan belajar siswa			√	
10. Media ular tangga sesuai dengan karakteristik siswa			√	
11. Senang dengan tampilan Media				√
12. Tumbuh rasa senang terhadap materi yang dikemas dalam bentuk kartu soal			√	
13. Tumbuh tantangan dalam permainan ular tangga			√	
14. Tumbuh rasa senang menggunakan Media			√	
15. Tertarik untuk mengembangkan Media pada pembelajaran yang lain				√
Jumlah			9	6
Skor			27	24
Skor Maksimal				60
Persentase			85%	

Penilaian guru terhadap produk yang berupa permainan ular tangga ini sebesar 85 %. Persentase ini jika kita tafsirkan menggunakan tabel konversi analisis data kepraktisan media maka dikategorikan sebagai media yang cukup praktis dan layak digunakan dalam pembelajaran. Untuk mengetahui kesulitan dan respon dari siswa kelas IV selama pembelajaran, dibagikan sebuah angket kepada seluruh siswa setelah proses pembelajaran. Penyajian hasil angket yang telah diisi siswa sebagaimana tertera pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Ujicoba Lapangan

No	Deskripsi	Jawaban				%
		1	2	3	4	
1	Saya tertarik tampilan media permainan ular tangga	1	1	25	94	
2	Saya mudah memahami petunjuk permainan ular tangga	1	2	24	94	
3	Saya mudah memahami pertanyaan yang terdapat dalam kartu soal	2	3	22	90	
4	Saya tertantang menjawab pertanyaan dalam kartu soal	2	2	23	94	
5	Saya tertarik dengan gambar-gambar yang terdapat dalam papan permainan	2	3	22	90	
6	Gambar yang terdapat dalam papan permainan, membantu saya memahami materi pelajaran dengan baik	1	1	25	97	
7	Media permainan ular tangga ini membuat saya semangat belajar	2	1	24	95	
8	Media permainan ular tangga ini memudahkan saya memahami materi buku.	3	1	23	93	
9	Media pembelajaran ini, membantu saya belajar mandiri bersama teman-teman	3	1	23	93	
	Rata Rata Persentase			93 %		

Berdasarkan angket siswa diperoleh rerata skor sebesar 93%. Siswa juga diminta untuk memberikan komentar dan saran tentang pembelajaran yang menggunakan media permainan ular tangga. Pada umumnya, komentar yang diberikan siswa bersifat positif. Siswa merasa senang dengan model pembelajaran melalui permainan dan lebih tertantang untuk belajar dan berusaha menjadi pemenang dalam permainan tersebut. Hal ini yang menjadikan siswa termotivasi untuk belajar mandiri, tanpa kehadiran seorang guru.

Keefektifan produk ditentukan berdasarkan hasil tes yang dilakukan siswa, hasil tes yang diperoleh dengan membandingkan rata-rata nilai siswa pada pre tes dan post tes. Produk ini dikatakan efektif jika rata-rata siswa yang mendapatkan nilai > KKM dan terdapat perbedaan signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan media permainan ular tangga. Untuk mengetahui perbedaan tersebut maka dilakukan uji-t. Uji t dilakukan dengan menghitung hasil pre tes dan post tes yang diperoleh ketika uji lapangan. Penghitungan ini menggunakan bantuan SPSS 24 yang menggunakan taraf signifikansi 0,05.

Rata-rata yang diperoleh pada post test adalah 87,77 Rerata tersebut berada di atas KKM yang telah ditetapkan yaitu 75, sehingga hasil ketuntasan belajar yang dicapai siswa telah tercapai. Kemudian dilakukan uji paired sample t test, yang tergolong dalam bagian statistik parametrik. Untuk itu, sample penelitian harus berdistribusi normal dengan demikian uji normalitas harus dilakukan.

Uji normalitas merupakan sebuah cara yang dapat dilakukan untuk mengetahui data yang diperoleh masuk kedalam kategori data normal atau tidak. Dalam penelitian ini, uji normalitas menggunakan uji Shapiro Wilk dikarenakan data kurang dari 50. Hasil yang didapatkan dari uji normalitas ini adalah nilai signifikansi (sig.) pretest sebesar 0,482 dan posttest sebesar 0,592. Nilai signifikansi antara pretes dan posttes adalah 0,11 atau lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal dan dapat dilakukan uji t. Adapun hasil uji normalitas menggunakan SPSS 24 dapat dilihat dari tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas Shapiro-Wilk

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	,138	20	,200 [*]	,957	20	,482
Posttest	,132	20	,200 [*]	,962	20	,592

*. This is a lower bound of the true significance.
a. Lilliefors Significance Correction

Hasil uji t yang dilakukan dengan bantuan SPSS 24 diperoleh signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000. Hasil ini memberikan gambaran terdapat beda yang cukup signifikan antara hasil pretest dan posttest dan dapat diartikan ada pengaruh penggunaan media permainan ular tangga terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Kesimpulan ini diambil karena nilai sig.(2-tailed) lebih kecil dari 0,05. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji t

Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
			Lower	Upper			
-17,25000	5,72966	1,28119	-19,93156	-14,56844	-13,464	19	,000

Keefektifan produk dalam pembelajaran ditentukan oleh KKM yang diperoleh siswa dan ada tidaknya pengaruh yang signifikan setelah menggunakan media. Melihat hasil analisis data di atas, dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa produk yang dikembangkan telah memenuhi kriteria media yang efektif.

PEMBAHASAN

Pengembangan permainan ular tangga sebagai media belajar tematik siswa kelas IV tema 7 “Indahnya Keragaman Budaya Negeriku” ini menggunakan model pengembangan Dick dan Carey. Pengembangan ini dilakukan melalui sembilan tahap pengembangan, yaitu (1) melakukan identifikasi tujuan, (2) menganalisis pembelajaran, (3) melakukan identifikasi karakteristik siswa, (4) membuat rumusan tujuan khusus, (5) melakukan pengembangan instrumen penilaian, (6) menentukan strategi pembelajaran, (7) melakukan pengembangan bahan/materi pembelajaran, (8) melakukan evaluasi formatif, dan (9) melakukan revisi.

Langkah awal yang dilakukan dalam pengembangan media ini adalah dengan melakukan analisis kebutuhan/tujuan pengembangan produk. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran tematik di kelas IV SD dirasa sulit oleh siswa dan guru. Hasil observasi di kelas menunjukkan pembelajaran yang dilakukan masih berpusat pada guru dan apabila guru berhalangan hadir kegiatan belajar mengajar menjadi terganggu. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah sarana belajar yang dapat membantu siswa untuk belajar secara mandiri. Kegiatan kedua dalam pengembangan produk ini adalah menentukan topik atau bahasan yang dijadikan objek pengembangan. Tahapan-tahapan yang dilakukan, antara lain mengkaji KD dan merumuskannya ke dalam indikator pembelajaran yang harus dikuasai siswa.

Langkah ketiga yang dilakukan pengembang adalah menganalisis kondisi belajar siswa, lingkungan sekitar, dan sarana/prasarana yang ada di sekolah. Hasil analisis karakteristik siswa SDN Sentul 1 menunjukkan bahwa (1) siswa kelas IV SDN Sentul 1 suka pembelajaran yang bersifat kompetisi dan penuh tantangan (2) kebanyakan siswa di kelas IV SDN Sentul 1 lebih suka bermain daripada mendengarkan ceramah guru, dan (3) anak usia kelas IV pada umumnya lebih suka bermain daripada belajar.

Berdasarkan hasil analisis tersebut, dirumuskanlah tujuan khusus pembelajaran yang merupakan penjabaran dari KD yang harus dikuasai siswa. Tujuan pembelajaran yang disusun ditulis di dalam RPP dengan memerhatikan sasaran (Audience), perilaku yang diharapkan dari siswa (*behaviour*), kondisi yang diinginkan (*condition*), dan ukuran keberhasilan (*degree*). Selanjutnya, dilakukan penyusunan instrumen penilaian. Kegiatan ini bertujuan untuk mengukur pencapaian hasil belajar siswa setelah menggunakan produk ular tangga siswa. Instrumen yang dikembangkan berupa soal-soal yang terdapat dalam kartu soal, lembar validasi, lembar observasi dan angket respon siswa/guru.

Langkah selanjutnya yang dilakukan adalah mengembangkan strategi dan bahan ajar yang sesuai dengan hasil analisis pembelajaran, karakteristik siswa dan tujuan. Strategi yang digunakan dalam pengembangan permainan ini adalah TGT karena dirasa sesuai dengan kondisi siswa kelas IV di SDN Sentul 1, sedangkan pengembangan bahan ajar yang dilakukan adalah dengan memilih gambar dan menyusun kartu bonus/tantang. Materi bahan ajar yang digunakan diambil dari buku guru dan buku siswa sehingga sesuai dengan sumber belajar yang dimiliki guru dan siswa.

Langkah selanjutnya adalah melaksanakan evaluasi produk. Produk yang ingin dikembangkan adalah sebuah media pembelajaran yang berkualitas dan layak digunakan. Media pembelajaran dikatakan berkualitas, apabila memenuhi unsur-unsur kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan (Nieveen, 2010:27). Oleh karena itu, perlu dilakukan serangkaian ujicoba yang bertujuan untuk mendapatkan masukan dari berbagai pihak tentang kelemahan/kekurangan produk.

Kevalidan produk permainan ular tangga ini ditentukan oleh hasil uji validitas yang dilakukan oleh ahli media dan materi. berdasarkan hasil validasi dari kedua ahli diperoleh rata-rata 75.28 % dengan kriteria cukup valid dan dapat digunakan. Sebelum digunakan ada beberapa catatan yang diberikan ahli yang dijadikan sebagai bahan pertimbangan perbaikan produk. Tampilan produk yang dihasilkan sebelum revisi dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Tampilan Produk sebelum revisi

Produk yang dihasilkan sebelum revisi terbuat dari bahan styrofoam yang menurut ahli mudah rusak dan perawatannya susah. Kemudian untuk ukuran media 70x70 cm, 50x50 cm, dan 30x30 cm dianggap terlalu besar dan membutuhkan tempat cukup luas. Berdasarkan masukan tersebut, dilakukan perbaikan dengan mengganti bahan media dan ukurannya. Tampilan produk media yang dihasilkan sesuai masukan ahli dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Tampilan Produk setelah revisi

Gambar 2 merupakan tampilan produk permainan ular tangga yang sudah diperbaiki. Bahan yang digunakan adalah triplek, dengan pertimbangan ringan, kuat, dan mudah dalam perawatannya. Ukurannya yang semula terlalu besar diubah menjadi 50x50 cm, 30x30 cm dan 15x15 cm. Ukuran tersebut dinilai cukup ideal karena tidak memakan tempat terlalu banyak. Kepraktisan produk media permainan ular tangga diperoleh dari penilaian guru dan siswa melalui angket yang diberikan. Berdasarkan angket tersebut diperoleh rata-rata kepraktisan media sebesar 92.46% dengan kriteria sangat praktis. Komentar yang diberikan oleh guru dan siswa juga positif karena mudah digunakan.

Keefektifan produk permainan ular tangga ditentukan oleh hasil pencapaian belajar siswa melalui rata-rata siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM sebesar 75 yang kemudian dilakukan uji-t untuk mengetahui pengaruh penggunaan media permainan ular tangga terhadap hasil belajar siswa. Rata-rata KKM yang diperoleh 27 siswa di kelas IV SDN Sentul 1 adalah 87.77 dan berdasarkan hasil analisis data dengan bantuan SPSS 24 didapatkan nilai sig.(2-tailed) sebesar 0.000. Nilai tersebut memperlihatkan adanya pengaruh penggunaan media permainan ular tangga dalam pembelajaran karena nilai sig.(2-tailed) sebesar 0.000 lebih kecil dari 0.05.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dipaparkan sebelumnya, kesimpulan penelitian ini sebagai berikut. *Pertama*, pengembangan media permainan ular tangga menggunakan model Dick dan Carey dengan 10 tahap pengembangan, yaitu (a) melakukan identifikasi tujuan, (b) menganalisis pembelajaran, (c) melakukan identifikasi karakteristik siswa, (d) membuat rumusan tujuan khusus, (e) melakukan pengembangan instrument penilaian, (f) menentukan strategi pembelajaran, (g) melakukan pengembangan bahan/materi pembelajaran, (h) melakukan evaluasi formatif, dan (i) melakukan revisi. *Kedua*, pembelajaran dengan menggunakan media permainan ular tangga sangat efektif dilakukan. Keefektifan ini ditunjukkan oleh peningkatan hasil belajar siswa pada saat *post test*. Rata-rata siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM sebesar 75 yang kemudian dilakukan uji-t untuk mengetahui pengaruh penggunaan media permainan ular tangga terhadap hasil belajar siswa. Rata-rata KKM yang diperoleh 27 siswa di kelas IV SDN Sentul 1 sebesar 87.77 dan berdasarkan hasil analisis data dengan bantuan SPSS 24 didapatkan nilai sig.(2-tailed) sebesar 0.000. Nilai tersebut memperlihatkan adanya pengaruh penggunaan media permainan ular tangga dalam pembelajaran karena nilai sig.(2-tailed) sebesar 0.000 lebih kecil dari 0.0.

Media permainan ular tangga yang dikembangkan dengan model Dick dan Carey agar lebih maksimal pemanfaatannya, maka ada beberapa saran yang dapat dilakukan guru dalam pembelajaran. *Pertama*, permainan ular tangga ini merupakan media pembelajaran yang digunakan untuk membantu siswa belajar sehingga peran guru adalah memfasilitasi siswa dalam permainan ini. Fasilitas yang dapat diberikan guru berupa penyediaan kartu soal yang disesuaikan tema/bahasan serta menyediakan jumlah papan permainan sehingga semua siswa dapat menikmati permainan ini. *Kedua*, media ini akan menjadi sia-sia jika strategi pembelajaran yang dilakukan masih konvensional. Alangkah baiknya apabila permainan ini dikombinasikan dengan strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa di kelas. *Ketiga*, petunjuk/aturan dalam permainan ini sangat dimungkinkan untuk dimodifikasi sesuai dengan karakteristik siswa sehingga apabila ada petunjuk/aturan yang tidak sesuai dengan kondisi siswa, maka dapat diubah sesuai kebutuhan.

DAFTAR RUJUKAN

- Arsyad, A. 2014. *Media Pembelajaran: Edisi Revisi*. Jakarta: PT Rajawali Pers.
- DePorter & Mike Hernacki. 1992. *Quantum Learning: Unleashing the Genius in You*. New York: Dell.
- Depdiknas. 2008. *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Kemendiknas.
- Gufron, N.M & Risnawita Rini. 2014. *Gaya Belajar Kajian Teoritik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Gulo W. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Grasindo.
- Hannaford, C. 2005. *Smart Moves: Why Learning is Not All in Your Head*. Utah USA: Great River Books.
- Majid, A. 2015. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Rosda.
- Musfiqon, H.M. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Montessori, M. 2004. *The Origins of an Educational Innovation*. Oxford: Rowman & Littlefield.inc
- Nachiapan, S. 2014. Snake and Ladder Games in Cognition Development on Students with Learning Difficulties. *American Research Institute*. June 2014, Vol. 3, No. 2, pp. 217—229.
- Rohmawati, M. 2012. Penggunaan Education Game untuk Meningkatkan Hasil belajar IPA Biologi Konsep Klasifikasi MakhluK Hidup. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*. (Online), 1 (1):75—81.
- Sudjana, N & Rivai, A. 2015. *Media Pengajaran: Buku yang Memudahkan Guru dalam Memilih, Merancang, dan Menggunakan Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.