



Pengembangan Media Ular Tangga Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Materi Indahnya Keragaman Budaya Di Indonesia SD Negeri 101884 Limau Manis

Mutia Ramadhani¹, Beta Rapita Silalahi²

^{1,2}Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah

Corresponding Author: ✉ mutia.ramadhani99@gmail.com

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengembangan Media Ular Tangga Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Materi Indahnya Keragaman Budaya Di Indonesia SD Negeri 101884 Limau Manis, Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang menghasilkan produk berupa media pembelajaran Ular Tangga. Adapun hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti dapat ditarik kesimpulan bahwa penelitian dan pengembangan ini telah menghasilkan suatu produk berupa media ular tangga pada pembelajaran tematik kelas IV materi Indahnya Keragaman Budaya di Indonesia dengan menggunakan model ADDIE yang telah dimodifikasi menjadi tiga tahapan yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan) dan *Development* (Pengembangan). Hasil penelitian ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran menunjukkan bahwa media ular tangga sudah mengalami perbaikan sehingga media tersebut layak digunakan untuk siswa kelas IV SD berdasarkan hasil penilaian yang diperoleh dari uji validasi.

Kata Kunci

Ular Tangga, Pembelajaran, Budaya

PENDAHULUAN

Pendidikan berperan penting dalam kehidupan warga negara agar menjadi manusia berkualitas yang dapat mengembangkan potensi dirinya dalam mengelola sumber daya dengan sebaik-baiknya. Sesuai dengan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Adapun tujuan Pendidikan Nasional yaitu mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Sisdiknas, 2003:2).

Untuk mencapai tujuan pendidikan nasional, maka diperlukan program pendidikan dan perangkat pembelajaran untuk peserta didik dalam dunia pendidikan yang disebut dengan kurikulum. Peraturan Pemerintah Nomor 13 Tahun 2015 tentang

Standar Nasional Pendidikan pasal 1 ayat 16 menyebutkan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Kurikulum yang digunakan saat ini di sekolah dasar adalah kurikulum 2013.

Proses pembelajaran pada kurikulum 2013 diatur dalam Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pembelajaran yang menyebutkan bahwa proses pembelajaran dalam satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Setiap satuan pendidikan sebaiknya melakukan perencanaan pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran serta penilaian proses pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas ketercapaian kompetensi lulusan.

Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa pokok bahasan dalam mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman yang bermakna kepada siswa. Tema yang dimaksud adalah gambaran awal untuk guru kepada siswa tentang pokok bahasan yang akan akan dipelajari. Selain itu, tema dapat dikembangkan berdasarkan minat dan kebutuhan siswa agar pengetahuan yang diperoleh sesuai dengan tahapan dan pembelajaran lebih bermakna.

Menurut Kunandar (dalam Majid, 2014) tema yang terdapat pada pembelajaran tematik diartikan sebagai alat atau wadah untuk mengedepankan berbagai konsep kepada siswa secara utuh. Konsep berupa Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) pada mata pelajaran Sekolah Dasar dikemas menjadi satu kesatuan tema, subtema dan pembelajaran. Didalam satu tema terdapat 3 sampai 4 subtema yang merupakan penggabungan beberapa KI dan KD yang saling berkaitan. Selain itu, masing-masing subtema dijabarkan menjadi 6 pembelajaran yang saling berkaitan dan merupakan indikator dari KD mata pelajaran.

Pembelajaran tematik kelas IV pada Tema 7 “Indahnya Keragaman di Negeriku” Subtema 2 “Indahnya Keragaman Budaya Negeriku” didalamnya mencakup muatan pelajaran Bahasa Indonesia, PPKn, IPA, IPS, dan SBdP. Pada Subtema 2 “Indahnya Keragaman Budaya Negeriku” khususnya pada pembelajaran 3 terdapat muatan pelajaran IPS dengan Kompetensi Dasar yaitu mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.

Pada kurikulum 2013 terdapat perbedaan dari segi kurikulum, metode, pendekatan dan proses pembelajaran baru yang berbasis saintifik. Pendekatan saintifik ini memiliki ciri khas dengan 5 tahapan pembelajaran yang meliputi: mengamati,

menanya, menalar, mencoba, dan mengkomunikasikan. Dilihat dari langkah pendekatan saintifik tersebut guru memiliki peran penting dalam proses pembelajaran sehingga ke-5 tahapan tersebut dapat terlaksana secara maksimal. Pada implementasi Kurikulum 2013 peserta didik diharapkan mampu lebih banyak terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Salah satu hal yang mempengaruhi keaktifan dalam penyampaian materi pembelajaran adalah media pembelajaran.

Media dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan peserta didik (Sutikno, 2013). Media pembelajaran merupakan alat bantu, alat peraga yang dapat membawa informasi dalam proses pembelajaran yang berupa perangkat keras atau lunak, yang dirancang atau tidak dirancang dalam rangka mempermudah komunikasi antara guru dengan peserta didik yang dapat merangsang pemikiran, menyalurkan pesan dan kemauan peserta didik untuk mencapai sebuah tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan salah satu hal penting dalam menunjang proses pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran peserta didik akan lebih mudah mengkonstruksikan pemahaman yang dipelajari dari abstrak menjadi kongkrit. Keberadaan media pembelajaran sangatlah penting dalam proses pembelajaran khususnya bagi peserta didik. Dapat kita ketahui bersama bahwa rentang usia anak Sekolah Dasar berada pada tahapan operasi kongkrit, memandang dunia secara obyektif, berpikir operasional, mampu mengklasifikasikan benda-benda yang ada disekitar, mempergunakan hubungan sebab-akibat. Oleh karena itu adanya media pembelajaran sangat menunjang proses belajar peserta didik dalam membantu mengenal dan memahami kondisi lingkungan sekitar secara kongkrit yang berupa audio/visual/audio visual.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti terhadap proses pembelajaran tematik muatan IPS di kelas IV SD menunjukkan bahwa proses pembelajaran tematik muatan IPS masih berpusat pada guru (teacher center), guru cenderung menggunakan metode ceramah, penugasan dan diskusi. Saat pembelajaran berlangsung, guru aktif memberikan penjelasan sedangkan siswa hanya mendengarkan, mencatat, dan mengerjakan latihan soal. Dalam pembelajaran tematik muatan IPS media pembelajaran yang digunakan guru kurang efektif dengan kondisi dan keinginan siswa. Media yang sering digunakan guru berupa buku paket tematik siswa, gambar cetak, peta, globe, yang bersifat visual sehingga siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran dan membuat siswa kesulitan dalam memahami materi, serta belum adanya pengembangan media pembelajaran yang digunakan guru. Hal ini sangat disayangkan karena pada dasarnya media pembelajaran merupakan sarana fisik yang dapat membantu guru dalam menyampaikan pesan atau materi kepada siswa dan merangsang siswa untuk mengikuti pembelajaran secara aktif. Akibatnya, siswa mengalami kesulitan dalam menerima materi yang disajikan.

Pada pembelajaran saat ini, guru perlu melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Salah satu cara yang dapat dilakukan guru untuk melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran sesuai dengan kondisi dan keinginan siswa yaitu menggunakan media pembelajaran yang menarik agar dapat membantu siswa dalam memahami materi yang disajikan.

Media yang akan dikembangkan ialah media yang diadopsi dari permainan ular tangga yang saat ini sudah jarang digunakan siswa baik dalam bermain maupun belajar. Media permainan ular tangga dimodifikasi dengan teknik berjalan dari satu titik ke titik yang lainnya sehingga dapat menarik rasa ingin tahu siswa. Media yang akan dikembangkan juga dapat digunakan sebagai alat bantu untuk belajar sambil bermain secara mandiri oleh siswa, dan media pembelajaran yang diadopsi dari permainan ular tangga dirangkai khusus untuk media edukatif, menyenangkan dan menantang. Melalui upaya untuk menarik perhatian siswa maka pemerolehan pengalaman belajar akan lebih bermakna.

Berdasarkan penelitian yang terdahulu oleh Moch. Chabib pada tahun 2017 Universitas Negeri Malang dalam penelitiannya yang berjudul "Efektifitas Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Sebagai Sarana Belajar Tematik SD". Penelitian ini merupakan Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*). Perbedaan dari penelitian sebelumnya adalah Menggunakan model *Dick and Carey*. Media yang digunakan berbahan dasar triplek dan gambar yang telah di print out menggunakan kertas. Adapun persamaan dengan penelitian terdahulu adalah sama-sama menggunakan pembelajaran Tematik serta terdapat kartu soal dalam permainan tersebut. Permainan ular tangga adalah media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan permainan tradisional permainan ular tangga disesuaikan dengan karakteristik siswa dengan tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran sebagai pengantar informasi bagi siswa.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti merasa perlu untuk melakukan penelitian dengan judul "**Pengembangan Media Ular Tangga Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Materi Indahya Keragaman Budaya Di Indonesia SD Negeri 101884 Limau Manis**". Media ular tangga merupakan media pembelajaran dengan konsep belajar sambil bermain sehingga dapat membuat siswa menjadi lebih aktif, kreatif dan membuat siswa senang karena tidak hanya monoton belajar dengan tugas-tugas dalam materi pokok.

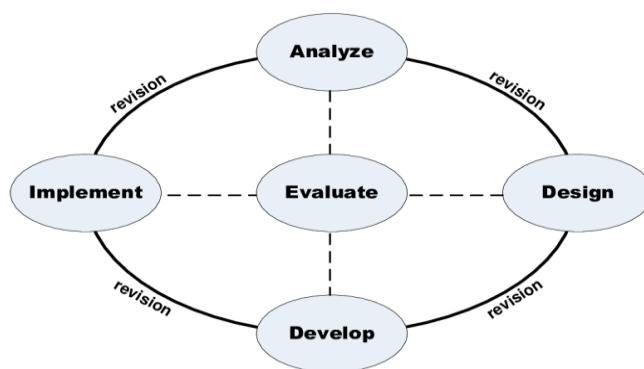
METODE PENELITIAN

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang menghasilkan produk berupa media pembelajaran Ular Tangga. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media Ular Tangga pada pembelajaran

tematik materi Indahnya Keragaman Budaya Negeriku pada siswa kelas IV Sekolah Dasar.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE. Menurut Hasyim (2016: 97) yang menjelaskan bahwa model pengembangan ADDIE merupakan model prosedural yang sederhana dan mudah untuk membuat suatu produk yang dapat digunakan dalam penelitian pada jangka pendek maupun berkelanjutan.

Model pengembangan ADDIE terdiri dari 5 tahapan yaitu *Analysis* (Analisi), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi) dan *Evaluation* (Evaluasi).



Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian pengembangan media ular tangga pada pembelajaran tematik kelas IV materi “Indahnya Keragaman Budaya di Indonesia” sebagai media pembelajaran tematik muatan IPS yang akan diuraikan dari model pengembangan ADDIE yang dikelompokkan menjadi tiga tahapan yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan) dan *Development* (Pengembangan).

1. *Analysis* (Analisis)

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media ular tangga pada pembelajaran tematik kelas IV SD materi Indahnya Keragaman Budaya Di Indonesia. Tahap pertama yang dilakukan dalam penelitian dan pengembangan adalah tahap analisis kebutuhan yang berpusat pada kesulitan-kesulitan yang dialami siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Tahap selanjutnya yaitu analisis kompetensi dasar yang ditinjau dari standar isi yang meliputi pemilihan Kompetensi Dasar (KD) yang akan dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran

2. *Design* (Perancangan)

Setelah dilakukan tahap analisis kebutuhan, selanjutnya merancang media ular tangga yaitu pertama, menentukan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran pada mata pelajaran yang akan dikembangkan dalam bentuk media

pembelajaran. Kedua, merancang konten isi berupa materi yang sesuai dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran meliputi rumah adat, pakaian adat, dan alat musik. Ketiga, merancang desain produk dengan cara memilih gambar-gambar yang sesuai dengan materi yang dipilih.

3. *Development* (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan, peneliti melakukan konsultasi kepada dosen pembimbing sebelum divalidasi oleh validator yang merupakan dosen di Institut Kesehatan Deli Husada Deli Tua yaitu Bapak Suratno, S.Pd., M.Si., dan dosen di UMN Al Washliyah yaitu Ibu Nurmairina S,Pd.I., M.Pd. Penilaian dilakukan oleh dosen pembimbing untuk melihat kesesuaian media Ular Tangga dengan materi yang digunakan sebagai dasar perancangan media. Setelah melakukan pengecekan kepada dosen pembimbing, maka langkah selanjutnya adalah melakukan validasi oleh para ahli yaitu dosen yang diajukan sebagai validator media. Setelah media Ular Tangga divalidasi, peneliti melakukan perbaikan (revisi produk) pada bagian yang perlu dilakukan revisi. Pengembangan media Ular Tangga yang direvisi dilakukan sesuai catatan yang diberikan oleh validator terhadap media yang diberikan. Berdasarkan saran dan hasil perbaikan konsultasi dengan validator serta dilakukan perbaikan pada produk yang dirancang.

Melalui hasil validasi ahli materi, diketahui bahwa dari 10 pernyataan terdapat 5 kategori penilaian "YA" dan 5 kategori penilaian "TIDAK". Hal ini mengemukakan bahwa tanggapan ahli materi menyatakan media ular tangga **BELUM LAYAK** sebagai media pembelajaran tematik kelas IV materi Indahnya Keragaman Budaya Di Indonesia. Adapun saran perbaikan dari ahli materi yaitu "Gambar yang digunakan terlalu kecil dan masih kurang jelas dan media belum sesuai dengan SK dan KD". Dari saran dan kritik oleh ahli materi maka peneliti melakukan revisi terhadap produk yang dikembangkan agar menjadi media yang berkualitas.

Dari hasil validasi ahli pembelajaran, diketahui bahwa dari 10 pernyataan terdapat 10 kategori penilaian "YA" dan tidak ada kategori penilaian "TIDAK". Hal ini mengemukakan bahwa tanggapan ahli pembelajaran menyatakan media ular tangga sesuai dengan pembelajaran tema 7 subtema 2. Media ular tangga juga layak digunakan oleh peserta didik kelas IV SD. Media ular tangga cukup interaktif untuk peserta didik dan media ini sekaligus menambah wawasan dan ilmu pengetahuan.

Dari hasil validasi ahli materi, diketahui bahwa dari 10 pernyataan terdapat 7 kategori penilaian "YA" dan 3 kategori penilaian "TIDAK". Hal ini mengemukakan bahwa tanggapan ahli materi menyatakan bahwa media ular tangga pada pembelajaran tematik **LAYAK** digunakan untuk siswa kelas IV SD, akan tetapi interaksi langsung antara media dengan peserta didik belum terlihat karena media belum diimplementasikan dalam proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil data keseluruhan validasi ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran pada media ular tangga dapat disimpulkan bahwa media ular tangga pada pembelajaran tematik mengalami perkembangan agar media ular tangga layak untuk diujicobakan. Hal ini dapat dibuktikan dengan data yang diperoleh dari produk awal dengan produk revisi mengenai penilaian. Ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran secara keseluruhan mengenai penilaian media ular tangga yang dikembangkan memiliki kualitas pada produk yang dikembangkan.



Gambar 2. Media Ular Tangga Setelah Revisi Produk

Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang menggunakan model pengembangan ADDIE yang telah dimodifikasi menjadi 3 tahapan yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Perencanaan) dan *Development* (Pengembangan) yang menghasilkan produk berupa media ular tangga.

Hasil penelitian ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran menunjukkan bahwa media ular tangga sudah mengalami perbaikan sehingga media tersebut layak digunakan untuk siswa kelas IV SD berdasarkan hasil penilaian yang diperoleh dari uji validasi.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti dapat ditarik kesimpulan bahwa penelitian dan pengembangan ini telah menghasilkan suatu produk berupa media ular tangga pada pembelajaran tematik kelas IV materi Indahnya Keragaman Budaya di Indonesia dengan menggunakan model ADDIE yang telah dimodifikasi menjadi tiga tahapan yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan) dan *Development* (Pengembangan).

Hasil penelitian ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran menunjukkan bahwa media ular tangga sudah mengalami perbaikan sehingga media tersebut layak digunakan untuk siswa kelas IV SD berdasarkan hasil penilaian yang diperoleh dari uji validasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, Rifki. (2015). "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar". *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 77-89.
- Akbar, dkk. (2015). *Implementasi Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Akbar, Sa'dun. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Arisandi, Zhian Syahrival. (2019). *Pengembangan Media Ular Tangga Pintar (ULATAPI) Pembelajaran Tematik Pada Tema Pahlawanku Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. (Tesis). Universitas Muhammadiyah Malang.
- Arsyad, Azhar. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Chabib, dkk. (2017). Efektivitas Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Sebagai Sarana Belajar Tematik SD. *Jurnal Pendidikan*, 910-918.
- Fahrudy, A. (2019). *Pengembangan Media Ular Tangga Dengan Modifikasi Permainan Monopoli Muatan Pembelajaran IPS Kelas V A SD Negeri Petompon 02 Semarang*. (Skripsi). Universitas Negeri Semarang.
- Kadir dan Asrohah. (2014). *Pembelajaran Tematik*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Kartikaningtyas, dkk. (2014). Pengembangan Media Game Ular Tangga Bervisi Sets Tema Energi Pada Pembelajaran IPA Terpadu Untuk Mengembangkan Karakter Dan Aktivitas Siswa SMP/Mts. *Unnes Science Education Journal*, 1-7.
- Kurniasari, D. (2017). *Pengembangan Media Ular Tangga Berbantuan Powerpoint Pada Pembelajaran IPS Materi Peninggalan Sejarah Hindu-Budha Kelas V SD Negeri Tambakharjo Semarang*. (Skripsi). Universitas Negeri Semarang.
- Majid, Abdul. (2014). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian & Pengembangan*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian & Pengembangan*. Bandung: Alfabeta