



PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA PEMBELAJARAN IPS MATERI NEGARA ASEAN UNTUK KELAS VI SD

Afiliasi : Universitas PGRI Palembang

Frenty Nur Apriani ✉ (1), Nyiyayu Fahriza Fuadiah(2), Murjainah(3)

Cp: frentynurapriani014@gmail.com¹

First Received: (22 Maret 2022)

Final Proof Received: (20 Juni 2022)

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan Media pembelajaran IPS materi Negara ASEAN untuk kelas VI SD yang valid, praktis, dan efektif. Jenis penelitian yang dikembangkan adalah *Reserch & Development* (R&D) mengacu pada model 4D yaitu pendefinisian (*Define*), desain (*Desaign*), pengembangan (*Development*), dan penyebaran (*Dessiminate*). Dalam penelitian ini menghasilkan produk berupa media ular tangga ukuran 2 × 2 m dengan bahan *banner*. Teknik analisis data dilakukan menggunakan perhitungan persentase yang kemudian dideskripsikan untuk mendapatkan hasil media yang valid, praktis dan efektif. Berdasarkan hasil analisis data dengan menggunakan validasi media diperoleh persentase 95,13% dengan kriteria sangat valid dan untuk validasi ahli materi diperoleh nilai persentase 82,5% dengan kriteria sangat valid kemudian hasil analisis angket respon siswa dari hasil *one to one* diperoleh nilai rerata 91,66% dengan kriteria sangat praktis, pada hasil *small group* diperoleh 87,62% dengan kriteria sangat praktis, selanjutnya melalui *field test* dari hasil *pretest* diperoleh persentase 67,29% dan *posttest* 91,00% dapat dilihat dari kelompok kriteria yang termasuk dalam kriteria 80%-100% dengan kategori keefektifan. Jadi pada hasil *field test* uji *pretest* dan *postes* mendapatkan peningkatan sebesar 23.71%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media ular tangga pembelajaran IPS materi Negara ASEAN dapat dikatakan valid, praktis, dan efektif.

Kata kunci: *Media Ular Tangga, IPS, Negara Asean.*

ABSTRACK

The teacher's learning process has not used effective media, the learning process only uses thematic book sources and companion books and there are still some low learning outcomes in social studies learning material for ASEAN countries students of class VI SDN 7 Muara Telang. Based on this, this study aims to produce social studies learning media material for ASEAN countries for class VI SD that is valid, practical, and effective. The type of research that is being developed is Research & Development (R&D) referring to the 4D model, namely definition, design, development, and dessiminate. In this study, the product was produced in the form of a snake and ladder media measuring 2 × 2 m with banner material. The data analysis technique was carried out using percentage calculations which were then described to obtain valid, practical and effective media results. Based on the results of data analysis using media validation, a percentage of 95.13% was obtained with very valid criteria and for material expert validation, a percentage value of 82.5% was obtained with very valid criteria. 66% with very practical criteria, in the small group results obtained 87.62% with very practical criteria, then through the field test from the pretest results obtained a percentage of 67.29% and 91.00% posttest can be seen from the group of criteria included in the 80 criteria %-100% with effectiveness category. So the results of the pretest and posttest test field tests get an increase of 23.71%. Thus, it can be concluded that the media for social studies learning material from ASEAN countries can be said to be valid, practical, and effective.

Keywords: *Snakes and Ladders Media, IPS, Asean Countries.*

Copyright © 2022 Frenty Nur Apriani, Nyiyayu Fahriza Fuadiah, Murjainah

Corresponding Author:

✉ Email Address: frentynurapriani014@gmail.com (Palembang, Sumatra Selatan – Indonesia)

PENDAHULUAN

Pendidikan menjadi sarana yang mewartakan kemampuan dan membekali mereka dalam menyiapkan tantangan kehidupan ditahap selanjutnya. Pendidikan yang dilaksanakan dengan baik tentunya akan menghasilkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang bermutu tinggi (Rapani dan Hartani, 2021).

Pembelajaran pada dasarnya merupakan proses yang ditata dan diatur sedemikian rupa, sesuai dengan langkah-langkahnya agar pelaksanaan pembelajaran dapat mencapai hasil yang diharapkan. proses pembelajaran di satuan pendidikan khususnya tingkat dasar pada Sekolah Dasar (SD) merupakan titik tolak pada proses pendidikan yang sangat perlu diberikan perhatian khusus, proses pembelajaran di SD dilaksanakan dengan mengacu pada materi yang harus di kejar sesuai dengan tepat waktu yang telah ditentukan dalam program tahunan maupun program semester (Sumantri, 2016). Proses belajar yang dilakukan di SD memiliki beberapa pembelajaran yang disesuaikan dengan kurikulum saat ini, dimana siswa diberi materi sebagai subjek pembelajaran untuk menjadi titik pusat sebagai komponen proses pembelajaran yang dikembangkan. Mengajar merupakan suatu proses yang menuntut pendidik untuk merencanakan tentang apa yang mungkin akan terjadi selama proses kegiatan belajar mengajar nantinya (Fuadiah, 2017).

Setiap guru harus memiliki kemampuan untuk menguasai seluruh materi pembelajaran SD seperti yang telah ditetapkan oleh kurikulum 2013 yaitu ada 8 mata pelajaran seperti IPS, IPA, Bahasa Indonesia, Matematika, PKN, SBdP, Agama, dan PJOK. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu gabungan dari unsur-unsur geografis, sejarah, ekonomi, hukum dan politik, kewarganegaraan, sosiologi, bahkan juga bidang humaniora pendidikan dan agama (Susanto, 2019).

Hasil wawancara dengan guru kelas VI di SD Negeri 7 Muara Telang. pembelajaran dilakukan secara tatap muka, jadi selama proses pembelajaran dilakukan dengan menggunakan buku pendamping dan media bantu proyektor dengan memanfaatkan media *powerpoint* untuk penyampaian materi diiringi dengan *quiziz* yang digunakan untuk mengukur kemampuan pemahaman siswa. Pada mata pelajaran IPS Hasil yang didapatkan bahwa dalam proses pembelajaran materi IPS masih ada beberapa peserta didik yang mengalami kesulitan diantaranya : 1) siswa hanya mendengarkan penjelasan dari guru, 2) hasil belajar siswa masih ada yang rendah, 3) siswa cukup sulit untuk memahami materi IPS yang berkaitan dengan negara ASEAN.

Perencanaan pembelajaran terdapat tiga faktor yang harus diperhatikan, yaitu kondisi pembelajaran, metode pembelajaran dan hasil pembelajaran. Dari ketiga faktor tersebut metode pembelajaran merupakan faktor yang paling bisa dimodifikasikan oleh guru. Dalam metode pembelajaran, guru dapat menggunakan beragam cara untuk bisa mencapai hasil pembelajaran, termasuk dalam pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pelajaran (Murjainah, Aryaningrum, dan Arisman, 2019)

Media pembelajaran untuk membuat pengajaran lebih menarik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, memperjelas makna bahan pengajaran, membuat siswa lebih banyak terlibat dalam kegiatan belajar sehingga menjadikan metode pembelajaran menjadi lebih bervariasi. Jadi adanya media dapat membantu peserta didik dalam memahami materi yang dipelajari, melatih menjadi lebih aktif dan lebih banyak terlibat dalam kegiatan belajar didalam kelas (Suryani, Setiawan dan Putria, 2018)

Hasil penelitian yang dilakukan di kelas IV SDN Sentul 1 didapatkan yaitu pembelajaran dengan menggunakan media ular tangga sangat efektif dilakukan, keefektifan ini ditunjukkan oleh peningkatan hasil belajar siswa pada saat *posttest*. Rata-rata siswa yang mendapatkan nilai diatas KKM sebesar 75 yang kemudian dilakukan uji-t untuk mengetahui pengaruh penggunaan media permainan ular tangga terhadap hasil belajar siswa (Chabib, Djatmika, dan Kuswandi, 2017). Berdasarkan penelitian terdahulu materi yang ada pada media ular tangga menjelaskan materi IPS dan pembelajaran tematik sesuai dengan kurikulum SD/MI yang salah satunya menggunakan pendekatan pembelajaran tematik terpadu yang mengkaitkan satu mata pelajaran dengan beberapa mata pelajaran lain kedalam satu tema dan subtema. Pada penelitian terdahulu

lebih memfokuskan dalam beberapa mata pelajaran, sedangkan dalam penelitian ini hanya terdiri dari satu materi pembelajaran, peneliti tertarik untuk mengembangkan media ular tangga khususnya pada materi negara ASEAN pada Tema 1 Selamatkan Makhluk Hidup Subtema 1 pembelajaran 1 untuk kelas VI yang terfokus pada pembelajaran Negara ASEAN dengan media ular tangga yang dicetak menggunakan *banner* ukuran 2×2 m dimana nantinya siswa yang akan melakukan permainan langsung didalam media tersebut, didalam permainan ini yang menjadi *pion* adalah peserta didik yang loncat diatas *banner* yang berukuran besar. Contohnya adalah media gambar ular tangga pada kelas IV Sekolah Dasar hasil penelitian (Utami, 2020).



Gambar 1. Media ular tangga yang digunakan (Utami I. K., 2020)

Berdasarkan Gambar 1 media pembelajaran yang digunakan dapat mengembangkan media yang inovatif dan interaktif untuk meningkatkan proses pembelajaran pada peserta didik agar lebih aktif. Kelebihan dari media ular tangga ini yaitu didalam media tersebut terdapat beberapa materi pembelajaran yang terdapat pada Tema 8 Subtema 1 pembelajaran 1. Namun, dalam media yang digunakan oleh peserta didik di SDN Banjarejo 1 Bojonegoro tersebut terdapat kriteria yang belum terpenuhi.

Seperti yang telah diketahui bahwa dalam proses belajarnya mempelajari 1 Subtema yang terdapat beberapa mata pelajaran dan melihat waktu yang kurang memenuhi karena dalam tema terdapat beberapa pembelajaran yang mengakibatkan peserta didik kurang memahami setiap mata pelajarannya. Selain itu pada media ular tangga yang terdahulu proses permainannya dilakukan dengan cara memindahkan menggunakan tangan sehingga permainan yang dilakukan sama seperti permainan ular tangga biasanya. Sedangkan media yang peneliti kembangkan memiliki beberapa perbedaan seperti media yang dibuat menggunakan *banner*, dan proses permainannya dengan cara peserta didik melakukan langsung atau bermain diatas *banner* tersebut yang telah disesuaikan seperti ular tangga lainnya yang diberi *background* gambar peta Negara ASEAN. Penggunaan media ular tangga ini diharapkan dapat memberikan variasi dalam media pembelajaran dan dapat menarik perhatian peserta didik sehingga pembelajaran dapat terpenuhi. Peserta didik di dalam sekolah memerlukan media pembelajaran yang menarik, dapat meningkatkan minat belajar dan situasi belajar yang membuat peserta didik lebih menyenangkan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu dengan memanfaatkan media pembelajaran yang digunakan sebelumnya dapat dikembangkan menjadi lebih menarik sehingga dapat memenuhi tujuan yang akan dicapai.

Media pembelajaran dapat diartikan sebagai salah satu komponen pembelajaran yang penting karena menentukan keberhasilan belajar peserta didik (Widyaningrum, Budiman, dan Azizah, 2021). Peneliti mencoba mengembangkan media pembelajaran permainan ular tangga berbentuk *banner*. Permainan ular tangga yang dikembangkan oleh peneliti dengan menggunakan *banner* ukuran besar yaitu 2×2 m yang menyerupai ular tangga dimainkan dengan cara peserta didik bermain langsung atau meloncat pada *benner* yang tersedia.

Pengembangan media ular tangga ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran efektif dan menyenangkan, lebih semangat, termotivasi dan tidak merasa bosan saat proses pembelajaran. Berkaitan dengan paparan tersebut, maka tujuan penelitian ini yaitu untuk mengembangkan media ular tangga pembelajaran IPS materi Negara ASEAN untuk kelas VI SD yang praktis, valid, dan efektif.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan R&D (*Research and Development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2017). Teknik pengumpulan data penelitian ini menggunakan angket, tes, dan dokumentasi. Angket ini akan diberikan kepada ahli, dan siswa. bertujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan produk media ular tangga dan digunakan saat uji coba (*one to one*) dan uji coba (*small group*). Selanjutnya tes ini dilakukan untuk melihat hasil belajar IPS materi Negara ASEAN Tema 1 Subtema 1 pembelajaran 1 menggunakan media ular tangga yang telah dibuat. Data nilai ini digunakan sebagai salah satu kriteria kevalidan media ular tangga.

Data mengenai penilaian media ular tangga yang terkumpul melalui angket lembar penilaian ahli materi dan media kemudian dianalisis. Lembar penilaian validasi dilakukan kepada dua validator yaitu (V1) merupakan dosen geografi di Universitas PGRI Palembang dan (V2) merupakan dosen pendidikan di Universitas Jember pendidikan Geografi. Validator tersebut bertujuan untuk melihat seberapa valid media yang akan di ujicobakan. Nilai validator yang diperoleh disesuaikan dengan kriteria validasi, selain itu juga peneliti memperoleh komentar dan saran dari validator yang selanjutnya akan dijadikan sebagai acuan untuk merevisi media ular tangga sehingga menghasilkan suatu produk yang valid. Berikut tabel kisi-kisi instrument validasi dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Kisi-kisi instrumen Validasi Ahli Media

Indikator	Pernyataan	No Item
	Aspek kelayakan kegrafisan	
Tampilan media	Kesesuaian ukuran dengan media ular tangga	1
	Kemenarikan media ular tangga	2
Desain media ular tangga	Desain menarik yang disesuaikan dengan warna unsur tata letak untuk memperjelas fungsi media	3
	Kerapian desain disesuaikan pada tata letak, ukuran, dan gambar.	4
	Pemilihan font sesuai kebutuhan dan mudah dipahami peserta didik	5
	Aspek Kelengkapan Sajian	
Desain isi media ular tangga	Menyajikan kompetensi yang harus dikuasi peserta didik	6
	Kesesuaian materi untuk dipahami peserta didik	7
	Isi pada media disesuaikan dengan materi yang akan dipelajari	8
	Kesesuaian gambar dengan materi yang dipelajari	9
	Aspek bagi Strategi Pembelajaran	
Penerapan media ular tangga	Kemampuan media ular tangga dapat menciptakan rasa ingin tahu peserta didik	10
	Kemampuan media ular tangga dalam menarik perhatian peserta didik	11
	Kemampuan media ular tangga dalam mengembangkan motivasi peserta didik	12
	Aspek Kelayakan Bahasa	
Kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia	Ketepatan penyusunan struktur kalimat	13
	Ketepatan penggunaan istilah	14
	Ketepatan penggunaan ejaan	15
Keterbacaan	Panjang kalimat sesuai dengan pemahaman peserta didik	16
	Pembuatan alinea sesuai dengan pemahaman peserta didik	17
	Struktur kalimat sesuai dengan pemahaman peserta didik	18

Sumber: modifikasi dari Islamia, (2019)

Data kepraktisan media ular tangga yang dikembangkan ditentukan melalui tanggapan siswa dan praktisi pendidikan melalui angket yang diberikan. Hasil analisis data digunakan sebagai dasar untuk merevisi media. Nilai yang diperoleh disesuaikan dengan kriteria kepraktisan. Berikut ini kisi-kisi instrument validasi ahli materi.

Tes ini berbentuk soal pertanyaan yang diberikan bertujuan untuk mengukur pengetahuan, bakat dan kemampuan dari subjek saat penelitian. Tes ini dilakukan untuk melihat hasil belajar IPS materi Negara ASEAN tema 1, subtema 1, pembelajaran 1 menggunakan media ular tangga yang telah dibuat.

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi

Indikator	No Pernyataan	No Item
	Aspek Kelayakan Isi	
Kejelasan KI dan KD	Kesesuaian materi pada media ular tangga dengan KI dan KD	1
Kesesuaian indikator dengan tujuan pembelajaran	Materi disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai	2
Kesesuaian indikator dengan tingkat perkembangan peserta didik	Materi yang disajikan sesuai dengan perkembangan peserta didik	3
Keakuratan materi	Kejelasan isi materi	4
	Kebenaran isi/ konsep pada materi	5
Kemutakhiran materi	Kemenarikan materi	6
Mendorong keingintahuan	Kesesuaian materi dengan karakteristik peserta didik	7
Teknik penyajian	Aspek kelayakan penyajian	8
	Kejelasan bahasa yang digunakan dalam penyampaian materi	
Pendukung penyajian	Kesesuaian media ular tangga dengan materi yang digunakan	9
Penyajian pembelajaran	Kesesuaian dan kemenarikan materi dengan minat belajar peserta didik	10

Sumber: Modifikasi dari Islamia, (2019)

Data nilai ini digunakan sebagai salah satu kriteria keefektifan media ular tangga. Tes disusun yang mengacu pada indikator pencapaian yang terkait dengan materi Negara ASEAN dilakukan saat uji coba *pretest* dan *posstest*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berikut ini tahapan uraian penelitian pengembangan media ular tangga pembelajaran IPS materi Negara ASEAN di kelas VI SD yang menggunakan model 4D.

a. Hasil Tahap Pendefinisian (*Define*)

Sebelum melakukan analisis peneliti terlebih dahulu melakukan study pendahuluan dan wawancara kepada guru kelas VI untuk mengumpulkan data terkait dengan permasalahan yang dihadapi dan kebutuhan guru serta siswa terhadap pembelajaran media. Berikut ini hasil tahapan dilaksanakan pada penelitian dalam *study* pendahuluan sebagai berikut.

1. Analisis Pembelajaran
2. Analisis peserta didik
3. Analisis materi

b. Hasil Tahap Desain (*Design*)

1. Pemilihan media
2. Pemilihan format
3. Rancangan Awal Media

c. Hasil Tahap Pengembangan (*Development*)

Berikut ini gambar media ular tangga dan alat yang digunakan saat bermain ular tangga, media ular tangga diletakkan diatas lantai yang dimainkan secara langsung oleh peserta didik yang sebelumnya telah dibagi menjadi beberapa kelompok salah satu perwakilan dari kelompok untuk menjadi *pion* dalam *game* tersebut.



Gambar 2. Media Ular Tangga

Setelah media ular tangga pembelajaran IPS materi Negara ASEAN, maka selanjutnya dilakukan validasi oleh validator yaitu 2 validator ahli media dan 2 validator ahli materi. Selanjutnya dilakukan validasi yang dilakukan oleh validator sebagai berikut.

1. Validasi Ahli Media

Dilakukan validasi oleh validator yaitu 2 validator ahli media (V1) dan (V2). Hasil yang didapat sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil validasi media

No	Nama Validator	Hasil persentase
1	V V1	90,27%
2	V V2	97,22%
Rata-rata		93,74%
Kriteria		Sangat Valid

Hasil validasi tersebut diperoleh data valid tidaknya produk tersebut yang kemudian dijadikan bahan untuk perbaikan. Komentar dan saran yang diperoleh dari hasil validator akan dijadikan sebagai bahan untuk revisi produk yang lebih baik lagi yaitu sebagai berikut.

1. Hasil validasi oleh V1 sebagai validator ahli media 1 mendapatkan skor 65 dengan persentase 90,27% kriteria sangat valid dan memberikan saran bahwa media layak tanpa revisi, sudah bagus dan layak digunakan untuk uji coba pembelajaran.
2. Hasil validasi oleh V2 sebagai validator ahli media 2 mendapat skor 70 dengan persentase 97,22% kriteria sangat valid memberikan saran dan komentar sebagai berikut.
 - a). Alangkah baiknya jika ukuran dan ketebalan nomor di setiap kotak Ular Tangga tidak mengalahkan pesan utama yaitu nama negara-negara ASEAN, dan warnanya bukan black tapi sedikit grey, sedangkan font nama negara ASEAN bisa di-Bold meskipun tidak harus besar,
 - b). Terdapat beberapa nama negara ASEAN yang tertutup oleh simbol ular, tangga, kotak start seperti nama negara Indonesia, Brunei Darussalam, Philipines, Malaysia, dan Laos. Jadi simbol-simbol tersebut tetap ada namun diatur besar kecil dan penempatannya saja agar tidak mengganggu pesan utama materi,
 - c). Nama Negara Indonesia bisa diletakkan di tengah-tengah Laut Jawa apabila memang di lokasi yang saat ini tertutup oleh Kotak Start, atau bisa juga letak nama Indonesia-nya diatas kotak Start,
 - d). Kotak Start dan Finish tidak harus berupa warna utuh (kuning dan hijau), Justru bisa diisi gambar dengan ada tulisan Start/Finish, contohnya seperti gambar logo ASEAN bisa diletakkan di dalam Kotak *Start/Finish*,
 - e). Simbol foto *icon* negara seperti tari tradisional atau tempat khas, apabila disamping bendera tidak begitu kelihatan, bisa ditempatkan di kotak-kotak kosong agar kelihatan lebih jelas seperti kotak Nomor 8, 14, 21, 22, 23, 45, 52, dan 53, dan agar mengetahui gambar tersebut kekhasan suatu negara tertentu, maka dapat diberi tulisan kecil nama Negaranya.

1. Revisi Media Oleh Validator

Hasil validasi media oleh validator (V1) tidak ada revisi. Kemudian hasil revisi validasi media oleh validator (V2) didapatkan hasil yang lebih tinggi dengan hasil nilai persentase 97,22% dan setelah melakukan revisian didapatkan nilai yang lebih tinggi yaitu nilai persentase 100% dengan “kategori valid untuk digunakan tanpa revisi”. Jadi pada tahap validasi yang telah dilakukan mendapat nilai persentase tinggi sehingga media ular tangga dapat dikatakan valid untuk diujicobakan.

Adapun hasil revisian yang diberikan oleh validator (V1) yaitu (1) Ukuran dan ketebalan disetiap nomor disetiap kotak sebaiknya tidak mengalahkan pesan utama. (2) Ada beberapa nama negara yang tertutup simbol oleh ular dan tangga seperti pada kotak *star*, Brunei Darussalam, dan philiphines. Simbol tersebut tetap ada namun diatur untuk besar kecil pada penempatannya. (3) Nama negara Indonesia bisa diletakkan ditengah-tengah lau ataupun diatas kotak *star*. (4) Kotak *start* dan *finish* tidak harus berupa warna utuh alangkah baiknya diisi

dengan tulisan atau disesuaikan dengan ukurannya jangan menutupi yang lainnya dan untuk tulisan finish masih kurang hurufnya. (5) Simbol foto *icon* negara sebaiknya pada penempatannya disesuaikan agar tidak menutupi yang lain, atau dapat dipindahkan pada tempat yang kosong seperti pada nomor 8, 21 dan 45. Gambar media ular tangga sebelum direvisi dapat dilihat pada gambar 3 dan yang telah direvisi pada gambar 4.



Gambar 3. Sebelum revisi media ular tangga.



Gambar 4. Hasil media ular tangga sesudah direvisi.

2. Validasi ahli materi

Setelah melakukan validasi ahli media selanjutnya dilakukan validasi ahli materi kepada 2 validator yaitu validator (V1) merupakan dosen PGSD di Universitas PGRI Palembang dan validator (V2) merupakan guru di SDN 7 Muara Telang. Validator tersebut bertujuan untuk menyatakan kepraktisan materi dan soal tes. Hasil yang didapat sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil validasi materi

No	Nama Validator	Hasil persentase
1	V V1	77,5%
2	V V2	82,5%
Rata-rata		80%
Kriteria		Praktis

Komentar dan saran yang diperoleh dari hasil validator akan dijadikan sebagai bahan untuk revisi materi yang akan diujicobakan. Selanjutnya komentar dan saran dari validator yaitu sebagai berikut.

1. Hasil validasi oleh V1 sebagai validator ahli materi 1 mendapatkan skor 31 dengan persentase 77,5% kriteria praktis dan memberikan saran komentar pada materi yang diberikan yaitu perbaiki materi dengan pedoman buku guru, media sudah sesuai dan tambahkan soal di media ular tangga sedangkan saran pada validasi soal tes yaitu perbaiki kembali soal sesuai dengan taraf kesukaran, kisi-kisi sesuai format, perbaiki pada rubrik, jawaban sesuaikan dengan pedoman penilaian.
2. Hasil validasi oleh V2 sebagai validator ahli materi 2 mendapatkan skor 33 dengan persentase 82,5% kriteria sangat praktis memberikan saran dan komentar pada validasi materi yaitu untuk materi sudah sesuai dengan KD dan KI dan dapat diujicobakan.
3. Revisi ahli materi. Hasil perbaikan validasi materi V1 setelah revisi diperoleh skor yang lebih tinggi dari sebelumnya yaitu mendapatkan persentase 82,5% dengan kategori "Sangat praktis untuk digunakan tanpa revisi". Kemudian hasil validasi oleh validator ahli materi (V2) tidak memberikan revisian. Jadi dapat disimpulkan bahwa skor yang diperoleh dari hasil ke dua validator dapat dikatakan praktis dengan kategori "Sangat praktis untuk digunakan tanpa revisi" dan dapat diujicobakan dalam pembelajaran.
4. Hasil Uji Coba Produk. selanjutnya media ular tangga diujicobakan kepada siswa berupa uji coba perorangan (*One to One*), kelompok kecil (*Small Group*), dan kelas sebenarnya (*Field Test*).

Ujicoba *One to One*, dimana pada tahap ini produk akan diujicobakan kepada 3 peserta didik dari kelas VI di SDN 7 Muara Telang. Peneliti melakukan uji coba kepada peserta didik

yang dipilih dengan kemampuan hasil belajar yang berbeda yaitu tinggi, sedang, dan rendah. Tujuannya untuk memberikan penilaian terhadap kepraktisan dari media ular tangga. Hasil penilaian *one to one* mendapatkan hasil rata-rata persentase 91,66% dengan kriteria Sangat Praktis.

Tahap *Small Group* tujuan melakukan uji coba tahap ini yaitu untuk mendapatkan data mengenai kepraktisan produk media ular tangga yang dikembangkan. Uji coba (*Small Group*) dilakukan dengan mengambil sampel secara random dengan jumlah 9 peserta didik di kelas VI SDN 7 Muara Telang. Hasil penilaian tahap *small group* mendapatkan rata-rata persentase 87,62% dengan kriteria sangat praktis.

Tahap *Field test* pada uji coba *field test* memiliki tujuan untuk melihat hasil efektifitas penggunaan produk media ular tangga pembelajaran IPS materi Negara ASEAN. Tahap *field test* dilaksanakan di kelas VI SDN 7 Muara Telang yang berjumlah 17 peserta didik dengan kegiatan pembelajaran sebanyak 2 kali pertemuan yaitu pada tahap *pretest* dan *posttest*.

Tahap *Pretest*

Data yang diperoleh dari hasil nilai tes awal sebelum menggunakan media ular tangga (*pretest*) oleh peserta didik kelas VI SDN 7 Muara Telang mendapat nilai rata-rata *pretest* 67,29% dengan kategori baik. Pada tes awal (*pretest*) dimana masih ada peserta didik yang memperoleh nilai yang rendah.

Tahap *Posttest*

Data yang diperoleh dari hasil nilai tes ke duasetelah menggunakan media ular tangga (*pretest*) oleh peserta didik kelas VI SDN 7 Muara Telang mendapat nilai rata-rata *posttest* 91% dengan kategori sangat baik.

Setelah dilakukan tes sebelum menggunakan media ular tangga (*pretest*) mendapatkan nilai rata-rata 67,29% dan tes setelah menggunakan media ular tangga (*posttest*) nilai yang diperoleh peserta didik kelas VI SDN 7 Muara Telang nilai rata-rata sebesar 91%. Hal ini menunjukkan bahwa nilai (*posttest*) lebih tinggi dari nilai (*pretest*) yaitu berada pada persentase 80,00-100% dengan kategori sangat baik.

2. Tahap Penyebaran (*Dissemination*)

Pada tahap ini merupakan tahap akhir dari pengembangan produk media ular tangga materi Negara ASEAN yang telah diujicobakan kepada peserta didik kelas VI SDN 7 Muara Telang yang dilakukan dengan menyebarkan produk akhir secara terbatas dikelas-kelas sebagai tempat dilakukan penelitian. Berikut media ular tangga yang digunakan saat uji coba dan diberikan kepada guru kelas untuk digunakan saat pembelajaran selanjutnya.



Gambar 5. Media Ular Tangga Materi Negara ASEAN

Pembahasan

Alat atau media pembelajaran merupakan salah satu komponen dalam sistem pembelajaran yang dapat menentukan keberhasilan dalam pembelajaran, jadi media pembelajaran harus ada dan dimanfaatkan oleh pendidik saat proses pembelajaran. Apabila salah satu dari komponen tersebut dalam pembelajaran tidak ada, maka hasil yang akan didapat

tidak maksimal dan tujuan pembelajaran tidak akan maksimal atau tidak akan tercapai (Supriono, 2019). Jadi tujuan yang ingin dicapai dalam pengembangan media ini adalah untuk menghasilkan produk berupa media ular tangga pembelajaran IPS materi Negara ASEAN yang validan, praktisan dan efektifan.

Hasil ini sesuai dengan penelitian pengembangan yang relevan dilakukan oleh Utami (2020) hasil penelitian dengan menggunakan pengumpulan data yaitu lembar validasi ahli media dan materi dengan persentase kevalidan materi dan media pada pengembangan media ular tangga dalam pembelajaran tema daerah tempat tinggalku peserta didik kelas IV Sekolah Dasar ini adalah kategori valid dengan persentase sebesar 84,1% menyatakan bahwa media yang dikembangkan oleh peneliti dinyatakan sangat valid dan pada materi mendapat persentase sebesar 90,9% menyatakan bahwa media yang dikembangkan oleh peneliti dinyatakan sangat valid.

Keefektivan media ular tangga yang dikembangkan dalam penelitian ini menggunakan 17 peserta didik dengan memberikan 10 soal esay yang berurur yang dikerjakan oleh peserta didik untuk mendapatkan nilai data keefektifan, dalam penelitian ini pada pertemuan yang pertama peneliti meminta peserta didik untuk mengerjakan soal tes hasil belajar sebelum menggunakan media ular tangga (*pretest*) hasil nilai rata-rata *pretest* peserta didik sebesar 67,29%. Selanjutnya pada pertemuan kedua peneliti meminta peserta didik untuk mengerjakan soal tes hasil belajar setelah menggunakan media ular tangga bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan terhadap hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media ular tangga. Hasil nilai rata-rata *posttest* peserta didik sebesar 91% dengan kategori sangat efektif dan sangat meningkatkan hasil belajar dalam menggunakan media ular tangga pembelajaran IPS materi Negara ASEAN di kelas VI SD.

Hasil penelitian (Suci, Daswarman., dan Rieke, 2020) dengan judul pengembangan media permainan ular tangga pada mata pelajaran matematika materi statistika kelas IV SDN 16 Surau Gadang. Berdasarkan hasil uji coba produk pada 29 siswa kelas IV SDN 16 Surau Gadang yang melakukan uji validitas berdasarkan angket validator ahli materi dan media mendapatkan hasil penelitian pada media ular tangga dinyatakan valid oleh validator ahli dan materi dengan persentase 88%, media ular tangga dikatakan praktis oleh guru dan siswa dengan skor persentase sebesar 87% dan media ular tangga dinyatakan efektif berdasarkan tes hasil belajar siswa dengan persentase skor sebesar 85% jadi dalam pengembangan media ular tangga materi matematika dapat dikatakan valid, praktis dan efektif untuk dikembangkan peserta didik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan di SDN 7 Muara Telang Kelas VI dengan menggunakan media ular tangga pembelajaran IPS materi Negara ASEAN, maka dapat diperoleh beberapa kesimpulan antara lain:

Hasil pengembangan media ular tangga pembelajaran IPS materi Negara ASEAN untuk kelas VI di SD dinyatakan valid berdasarkan hasil yang diperoleh melalui lembar validasi ahli materi 1 dengan nilai rata-rata 77,5% dan validasi ahli materi 2 dengan nilai rata-rata 82,5%, kemudian ahli media I dengan nilai rata-rata 90,27% dan ahli media II dengan nilai rata-rata 97,22%. Hasil pengembangan media ular tangga pembelajaran IPS materi Negara ASEAN untuk kelas VI di SD dinyatakan praktis berdasarkan hasil yang diperoleh melalui angket respon peserta didik perolehan nilai rata-rata pada tahap *one to one* persentase sebesar 91% dan 87,62% pada tahap *small group*. Hasil pengembangan media ular tangga pembelajaran IPS materi Negara ASEAN untuk kelas VI di SD dinyatakan efektif berdasarkan hasil yang diperoleh melalui uji lapangan (*file test*) tes hasil belajar dapat dilihat dari meningkatnya hasil belajar peserta didik berdasarkan dengan nilai rata-rata 96,18% kategori sangat baik.

Kelebihan dan kekurangan media

Penelitian yang dilakukan yaitu menggunakan media ular tangga pembelajaran IPS materi Negara ASEAN ini memiliki kekurangan dan kelebihan sebagai berikut.

1. Media ular tangga dapat menarik dan memotivasi peserta didik karena dengan penampilan media ular tangga dan warna yang berbeda dengan dengan bentuk ular tangga lainnya

sehingga dapat memberikan daya tarik untuk dipelajari saat proses pembelajaran peserta didik.

2. Media ular tangga dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran karena tema yang digunakan dalam media ular tangga menggambarkan tentang Negara ASEAN yang berkaitan dengan pembelajaran IPS kelas VI SD.

Adapun kekurangan dari produk media ular tangga dalam pengembangan ini sebagai berikut.

1. Media ular tangga pembelajaran IPS materi Negara ASEAN dalam pengembangan media cetak banner namun ada beberapa media yang ini masih menggunakan teknik sederhana seperti kotak pengguncang dadu menggunakan kardus sehingga tidak dapat bertahan lama.
2. Media ular tangga yang dikembangkan pada penelitian ini hanya memuat 1 materi pembelajaran yang hanya dapat digunakan pada satu kali pertemuan
3. Media ular tangga merupakan media cetak banner dengan menggunakan bahan sehingga membutuhkan perawatan agar tidak mudah robek atau rusak.

Saran

Berdasarkan hasil dari pembahasan pada penelitian pengembangan media ular tangga pembelajaran IPS materi Negara ASEAN, terdapat beberapa saran yang dapat dipertimbangkan dalam penelitian pengembangan ini diantaranya:

a) Manfaat secara praktis

1. Bagi peserta didik kelas VI SD, dapat menjadi sumber belajar yang dapat meningkatkan ketertarikan dalam belajar mengenai pembelajaran IPS khususnya materi Negara ASEAN
2. Bagi Guru, untuk mengatasi kesulitan guru dalam mengajar materi Negara ASEAN dan diharapkan media ular tangga pembelajaran IPS materi Negara ASEAN yang dikembangkan dapat digunakan dalam menunjang proses pembelajaran.
3. Bagi Sekolah, diharapkan media ular tangga yang dikembangkan dapat digunakan serta dimanfaatkan untuk menunjang proses pembelajaran di sekolah dan dapat meningkatkan kualitas saat proses belajar mengajar.

b) Manfaat Teoristis

1. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan media ular tangga yang dikembangkan dapat menambah sumber pengetahuan mengenai penelitian pengembangan media ular tangga pada Pembelajaran IPS materi Negara ASEAN dan menjadi sumber informasi atau referensi bagi peneliti lain dimasa yang akan datang lebih berbeda dan lebih menarik.
2. Diharapkan untuk penelitian selanjutnya dapat digunakan untuk mengukur kemampuan membaca peta dan dapat memotifasi peserta didik dalam pembelajaran mata pelajaran lainnya dengan menggunakan media ular tangga.

REFERENSI

- Fuadiah, N. F. (2017). Hypothetical Learning trajectory Pada Pembelajaran Bilangan Negatif Berdasarkan Teori Situasi didaktis di Sekolah Menengah. *Mosharafa*, 6, 22.
- Islamia, N. (2019). *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Keterampilan Berpikir Kritis sebagai Bahan Ajar Mata Pelajaran Biologi*. Skripsi S1 (diterbitkan). Lampung: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Latifah, S., Setiawati, E., & Bastih, A. (2016). *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berorientasi Nilai-Nilai Agama Islam Melalui Pendekatan Inkuiri Terbimbing Pada Materi Suhu dan Kalor*. *Jurnal Ilmiah Fisika*, 05
- Murjainah., Aryaningrum, K., & Arisman. (2019). Pengaruh Penggunaan Edmodo dengan Metode Blended Learning Terhadap *Softskill* Disiplin Mahasiswa Pendidikan Geografi. *Jurnal: Swarnabhumi*. Volume 4, nomor 2.
- Suci, P.N., Daswarman, D., & Rieke, A. (2020). *Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Statistika Kelas IV SDN 16 Surau Gadang*. *Jurnal: Universitas Bung Hatta*.

- Sugiono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supriyono, S. (2019). Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Bakat Belajar Siswa SD. *Edustrem: Jurnal pendidikan dasar*, 2 (1), 43-48
- Susanto, Ahmad. (2019). *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putra, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Rapani., & Hartanti, M,N. (2021). Hubungan Pendamping Orang Tua Dalam Pembelajaran Daring Dengan Hasil Belajar Tematik Peserta Didik Kelas V. *Didaktika Tauhidi: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, volume 8, nomor 2.
- Utami, I, K. (2020). Pengembangan Media ular Tangga Dalam Pembelajaran Tema Daerah Tempat Tinggalku Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasat. *Jurnal JPSD*, volume 8, nomor 3.
- Widyaningrum, A., Budiman, M,A., & Azizah, M., (2021). *Didaktika Tauhidi: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Volume 8, nomor 2.