

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DAN HASIL BELAJAR IPS DI SEKOLAH DASAR

Rifki Afandi

FKIP Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Surel: wanyiect@yahoo.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran permainan ular tangga dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) di sekolah dasar untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Salah satu permasalahan pendidikan adalah minimnya sarana dan prasarana, sehingga guru dituntut kreatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas, seperti mengembangkan media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang menarik dan mengatasi kebosanan siswa dalam kegiatan pembelajaran yaitu kegiatan pembelajaran berbasis permainan, seperti penerapan media pembelajaran permainan ular tangga. Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran permainan ular tangga dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) di sekolah dasar. Pengembangan penelitian mengadopsi model 4D dari model Thiagarajan, dkk. yaitu *define, design, develop, dan disseminate*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian melalui observasi, pemberian angket, dan tes. Implementasi media pembelajaran permainan ular tangga dilaksanakan uji coba dua, uji coba penelitian dilaksanakan di SDI Yapita Surabaya. Hasil implementasi media pembelajaran permainan ular tangga motivasi belajar siswa meningkat 66,7% pada aspek keaktifan belajar dan semangat belajar, sedangkan aspek ketertarikan motivasi belajar siswa meningkat 70%. Sedangkan hasil belajar siswa mengalami peningkatan 40% dari 55% siswa yang mencapai nilai dibawah KKM (kriteria ketuntasan minimum) menjadi 100% semua siswa mencapai nilai diatas KKM (kriteria ketuntasan minimum).

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Motivasi Belajar dan Hasil Belajar

Abstract

This research is aimed to develop snakes and ladders game as instructional media on the social science subject in elementary school to improve learning motivation and learning achievement for the students. One of the problems in education is the lack of educational facilities and infrastructure, so teachers are required to be creative in improving the quality of learning in class, such as by developing the learning media. One of the interesting learning medium that can overcome the boredom of students in learning activities is game-based learning activities, such as the implementation of snakes and ladders as an instructional media. This study developed snakes and ladders game in the learning process on social science subject in elementary school. This study adopted Thiagarajan et al. 4D model consist of *define, design, develop, and disseminate*. The data is collected through observation, questionnaires, and test. The implementation of snakes and ladders game as learning media is conducted in Islamic Elementary School (SDI) Yapita Surabaya. The findings showed that the students' motivation increased from the value of 66,7% on the aspect of active learning and learning enthusiasm, while the aspect of interest in students' motivation increased to the value of 70%. Moreover, the result of students learning outcome

increased by 40% from 55% of students who reached a value below the minimum passing criteria to 100%. As a result, all students achieved score above the minimum passing criteria.

Keywords: Learning Media, Learning Motivation and Learning Achievement.

PENDAHULUAN

Belajar merupakan suatu proses kegiatan memperoleh informasi dari berbagai sumber, atau kegiatan yang dilakukan untuk mempelajari suatu hal agar mencapai tujuan yang di inginkan dari pengalaman yang di peroleh, sehingga terjadi perubahan prilaku. Kegiatan belajar dapat dilakukan dimana pun, asalakan pebelajar tersebut merasa nyaman dan mendukung dalam kegiatan belajar. Namun, kegiatan belajar secara formal dilaksanakan di sekolah, dimana sekolah tempat pertemuan guru dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Sekolah merupakan salah satu lembaga pendidikan formal untuk mencapai tujuan pendidikan nasional. Sebagai mana tercantum dalam undang-undang sistem pendidikan nasional No. 20 Tahun 2003 menyatakan tujuan “pendidikan nasional yaitu untuk 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” (Depdiknas, 2003).

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah bidang studi yang mempelajari, menelaah dan menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat ditinjau dari berbagai aspek kehidupan secara terpadu (Sapriya, Istianti, & Zulkifli, 2007:5). Sedangkan Barr (1978:18) dalam Winataputra, dkk. (2007) menyatakan “*social studies is an integration of social sciences and humanities for the purposes of intruction in citizenship education*. Berdasarkan pendapat tersebut IPS merupakan suatu

bidang studi yang menganalisis permasalahan sosial di masyarakat yang didalamnya terintegrasi dari ilmu sosial dan ilmu humaniora untuk tujuan pendidikan.

IPS bertujuan “membina anak didik menjadi warga negara yang baik, memiliki keterampilan dan kepedulian sosial bagi dirinya, masyarakat dan negara” (Sumaatmadja, 2007). Sedangkan *National Council for The Social Studie* dalam Winataputra, dkk. (2007) tujuan ilmu pengetahuan sosial salah satunya adalah *civic responsibility and active civic participation*. Berdasarkan pendapat tersebut bidang studi IPS bertujuan untuk mendidik peserta didik agar menjadi warga negara yang baik, memiliki keterampilan sosial, berakhlak mulia dan bertanggung jawab pada diri sendiri dan negara.

Sekolah Dasar Islam Yapita merupakan sekolah dasar terletak di kota Surabaya, hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas III di SDI Yapita Surabaya bahwa siswa kurang tertarik dan merasa bosan untuk belajar mata pelajaran IPS, sehingga kurang siswa memahami isi materi mata pelajaran IPS, dalam artian motivasi belajar dan hasil belajar siswa kurang pada IPS, di kelas III guru belum pernah mencoba mengembangkan media pembelajaran permainan ular tangga. Di SD Yapita Surabaya memakai dua kurikulum, untuk kelas III dan Kelas VI Memakai kurikulum KTSP 2006 dan unruk kelas I, II, IV dan V memakai kurikulum 2013.

Menurut Sardiman (1986) dalam Zubaidah (2008:25) motivasi belajar merupakan faktor psikis yang bersifat non intelektual dan peranannya yang sangat khas yaitu menumbuhkan gairah, merasa

senang dan semangat belajar. Motivasi belajar merupakan salah satu unsur penunjang keberhasilan pembelajaran. Motivasi belajar adalah suatu kekuatan dalam diri seseorang yang timbul dalam kegiatan belajar memiliki rasa ketertarikan, aktif, dan semangat dalam belajar.

Pemahaman siswa terhadap isi materi yang diajarkan merupakan hasil belajar kognitif yaitu salah satu tujuan pembelajaran yang di capai, hasil belajar adalah hasil ketercapaian yang diperoleh siswa dalam kegiatan pembelajara sesuai dengan kriteria acuan tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Salah satu indikator hasil belajar yang baik, dimana siswa mampu memahami isi materi yang diajarkan oleh guru.

Pelaksanaan pendidikan tentunya tidak mudah dalam mencapai tujuan pendidikan nasional, permasalahan pendidikan di Indonesia begitu kompleks, salah satu permasalahan yaitu siswa kurang termotivasi dalam belajar, hal tersebut sesuai pernyataan Alma, dkk. (2010:11) “pembelajaran ilmu pengetahuan sosial merupakan pembelajaran yang sangat membosankan”.

Menurut Winingsih, dkk (2007) salah satu permasalahan pendidikan di Indonesia yaitu sarana dan prasarana belum mendukung proses belajar mengajar, dalam artian sarana dan prasarana sekolah di Indonesia belum memadai. Undang-undang sisdiknas No. 20 Tahun 2003 pasal 45 menyatakan setiap satuan pendidikan formal dan non formal menyediakan sarana dan prasarana yang memenuhi keperluan pendidikan (Depdiknas, 2005).

Pernyataan tersebut menyatakan bahwa setiap satuan pendidikan wajib menyediakan sarana dan prasarana segala sesuatu yang berhubungan dengan kegiatan belajar mengajar di kelas seperti media pembelajaran. Namun, penyediaan kebutuhan kegiatan belajar mengajar seperti

media pembelajaran tidaklah muda, karena harga media pembelajaran cukup mahal bagi sekolah tertentu, dalam artian tidak semua sekolah mampu untuk menyediakan media pembelajaran dalam mendukung kegiatan belajar mengajar. Permasalahan tersebut tentunya menuntut guru untuk kreatif dalam proses kegiatan belajar mengajar, sehingga proses kegiatan belajar mengajar tetap berjalan dengan baik.

Sesuai undang-undang No. 14 Tahun 2005 tentang guru dan dosen bahwa “guru harus memiliki kompetensi pedagogik”, dimana guru harus mampu menguasai proses pembelajaran, dalam artian guru menguasai strategi pembelajaran dan mampu membuat media pembelajaran yang inovatif sesuai kebutuhan dalam proses kegiatan pembelajaran di kelas.

Kreatifitas guru dituntut ketika kondisi sekolah minim dengan sarana dan prasarana, salah satu kreatifitas guru yaitu dengan menyediakan media pembelajaran, guru harus mampu membuat media pembelajaran yang inovatif untuk mendukung proses pembelajaran. Menurut Arsyad (2001:12) media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran, Skinner dalam Sadiman, dkk. (1984:9) menyatakan salah satu komponen penting dalam kegiatan belajar mengajar adalah media pembelajaran.

Sekolah dasar merupakan lembaga pendidikan formal yang pertama harus ditempuh oleh siswa sebelum melanjutkan ke jenjang pendidikan berikutnya. Menurut Piaget dalam Slavin (2009:45) “karakteristik siswa SD cenderung berpikir operasi konkrit”, dan pada masa usia anak-anak cenderung berinteraksi dengan bermain (Slavin, 2009:93). Pembelajaran pada siswa sekolah dasar guru harus mampu melaksanakan kegiatan pembelajaran kepada hal yang cenderung menghadapkan

sesuatu yang konkrit dan berorientasi bermain, media pembelajaran merupakan sebagai pengganti penyampai informasi apabila guru belum bisa menghadapkan sesuatu yang nyata.

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 dimainkan 2 anak atau lebih dengan melempar dadu, yang terdiri dari beberapa kotak yang didalamnya ada gambar, dalam permainan 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. peserta dinyatakan menang apabila peserta nyampai pada finis yang pertama.

Media pembelajaran permainan ular tangga merupakan 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. 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, dan (4) tidak memerlukan biaya mahal dalam membuat media pembelajaran permainan ular tangga.

Mengingat media pembelajaran permainan ular tangga memiliki kelebihan yang dipaparkan diatas. Diharapkan penelitian ini bermanfaat untuk menumbuhkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa, selain bermanfaat bagi siswa, penelitian ini mampu

meningkatkan kualitas guru sekolah dasar dalam kegiatan belajar mengajar dan meningkatkan profesionalisme dosen dalam melaksanakan penelitian dan membantu menyelesaikan permasalahan pendidikan di sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan, menurut Sugiono (2012:407) penelitian pengembangan merupakan penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk dan menguji efektifitas produk tersebut, pengembangan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran permainan ular tangga bidang studi ilmu pengetahuan sosial (IPS) untuk kelas III di sekolah dasar. Model pengembangan media pembelajaran dalam penelitian mengdopsi model 4D yang dikemukakan oleh Thiagarajan dkk., model pengembangan penelitian disajikan pada gambar 1.

Uji coba penelitian diterapkan media pembelajaran permainan ular tangga sebanyak dua kali, subjek penelitian siswa kelas III SDI Yapita Surabaya sebanyak 25 siswa, penelitian ini dilaksanakan pada tahun ajaran 2014-2015 semester 2 pada materi pokok jenis-jenis pekerjaan, teknik pengumpulan data untuk mengetahui motivasi belajar siswa dengan metode observasi dan pemberian angket. Sedangkan untuk mengetahui hasil belajar siswa teknik pengumpulan data dengan melakukan tes, tes hasil berbentuk pilihan ganda berjumlah 20 butir soal.

Uji validitas media pembelajaran menggunakan validitas ahli (*expert Jugment*), validitas media pembelajaran permainan ular tangga dilakukan oleh dua orang ahli pendidikan, instrumen lembar validasi media permainan ular tangga menggunakan skala *likert* dengan kriteria (1) sangat tidak baik, (2) tidak baik, (3)

baik, dan (4) sangat baik. Teknik analisis data uji validitas rumus dari Ridwan dan Sunarto (2009:38) sebagai berikut:

$$\chi = \frac{\sum x_1 + \sum x_2}{n}$$

Keterangan:

X = Kriteria penilaian media pembelajaran permainan ular tangga

$\sum x_1$ = Total skor penilaian validator 1

$\sum x_2$ = Total skor penilaian validator 2

n = Jumlah validator

Sedangkan uji reliabilitas media pembelajaran permainan ular tangga menggunakan uji reliabilitas teknik ulang, uji reliabilitas teknik ulang instrumen diujicobakan kepada sekelompok responden hasilnya dicatat (Arikunto, 2010:222). Uji coba media pembelajaran dilaksanakan dua kali. Uji coba pertama

dilaksanakan untuk mengetahui reliabilitas media pembelajaran permainan ular tangga di ujicobakan kepada 10 siswa, yaitu mewakili 3 siswa yang memiliki kemampuan baik, 3 siswa memiliki kemampuan sedang, dan 4 siswa yang memiliki kemampuan lambat. Teknik analisis data untuk menghitung reliabilitas Ridwan dan Sunarto (2009:38) sebagai berikut:

$$\chi = \frac{\sum x_1 + \sum x_2 + \sum x_3}{n}$$

Keterangan:

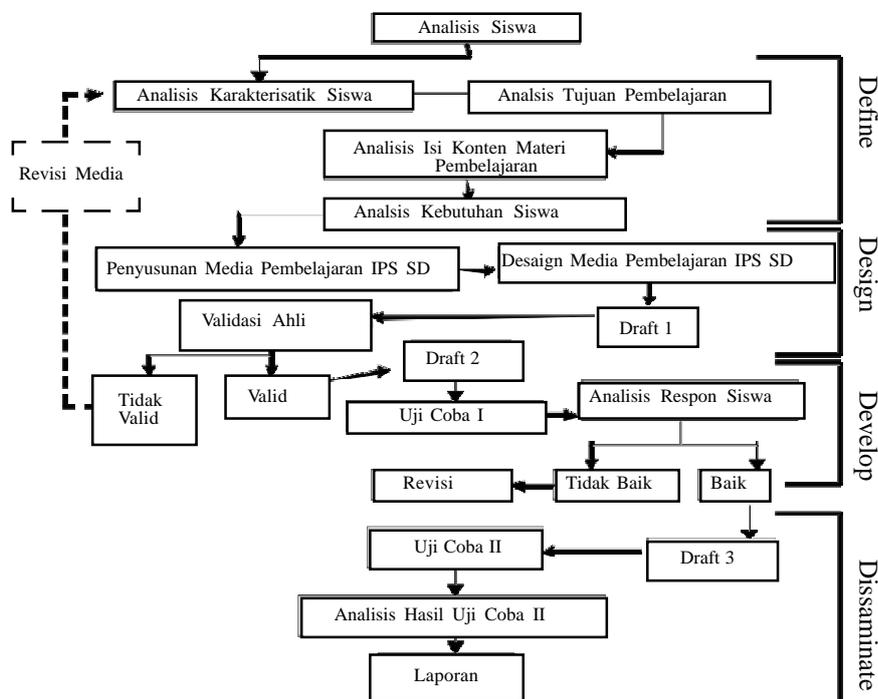
X = Total skor tanggapan siswa terhadap media permainan ular tangga

$\sum x_1$ = Total skor siswa kemampuan baik

$\sum x_2$ = Total skor siswa kemampuan sedang

$\sum x_3$ = Total skor siswa kemampuan lambat

n = jumlah siswa



Gambar 1. Desain Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga diadopsi Thiagarajan, dkk. (1974)

Uji validitas instrumen motivasi belajar menggunakan uji validitas konstruk. Data

tentang motivasi belajar siswa diperoleh melalui penyekoran hasil observasi aktivitas

siswa selama proses pembelajaran diterapkan media pembelajaran permainan ular tangga. Untuk menganalisis hasil pengamatan aktivitas siswa digunakan analisis presentase (%), yakni banyaknya frekuensi tiap aktivitas dibagi dengan seluruh aktivitas dikali 100%. Presentase Aktivitas siswa = $\frac{A}{B} \times 100\%$

Keterangan :

A = Banyaknya frekuensi tiap aktivitas siswa muncul

B = Jumlah seluruh aktifitas siswa

Kriteria penilaian motivasi belajar mengacu pada *methode of granding in summative evaluation* dari Bloom, Madaus & Hastings (dalam Tahmrin, 2007) yaitu:

90% ≤ K = sangat tinggi

80% ≤ K < 90% = tinggi

70% ≤ K < 80% = sedang

60% ≤ K < 70% = rendah

Uji validitas tes hasil belajar menggunakan uji validitas isi, dengan membandingkan isi instrumen dengan

materi yang diajarkan (Sugiono, 2012:182). Data hasil belajar diperoleh melalui pemberian tes pilihan ganda berisi 20 butir soal, teknik analisis data Ketuntasan belajar siswa secara individual dapat dihitung dengan persamaan sebagai berikut:

$$K = \frac{\tau_1}{T} \times 100\%$$

τ_1

Keterangan:

K = Persen ketuntasan belajar secara klasikal

T = Jumlah siswa yang tuntas belajar

τ_1 = Jumlah seluruh siswa

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut ini akan diuraikan secara rinci hasil pengembangan dan implementasi media pembelajaran permainan ular tangga.

Validitas Konstruk

Validasi media pembelajaran permainan ular tangga dilakukan oleh 2 ahli pendidikan, nama validator disajikan pada tabel 1.

Tabel 1. Nama Validator

Nama	Bidang Keahlian	Lembaga Asal
Dr. Nur Efendi, M.Pd.	Pendidikan	Muhammadiyah Sidoarjo
Hendri Pandu Paksi, M.Pd.	Pendidikan Dasar	Universitas Negeri Surabaya

Tabel 2. Hasil Validasi Media Pembelajaran permainan Ular Tangga

Aspek Penilaian	Skor	
	Kriteria Penilaian	
	Validator ₁	Validator ₂
Penampilan media pembelajaran	Baik	Baik
Kejelasan tulisan media pembelajaran yang disampaikan	Baik	Sangat Baik
Kejelasan gambar pada media yang disampaikan	Sangat Baik	Sangat Baik
Kesesuaian media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran	Sangat Baik	Sangat Baik
Kesesuaian media dengan isi konten materi pembelajaran	Sangat Baik	Sangat Baik
Petunjuk penggunaan media pembelajaran	Sangat Baik	Baik
Kesesuaian media dengan karakteristik siswa sekolah dasar	Sangat Baik	Sangat Baik
Kesesuaian media dengan konsep permainan ular tangga	Sangat Baik	Sangat Baik
Rata-rata kriteria penilaian kedua validator	Sangat Baik	Sangat Baik

Sumber: Data yang Sudah diolah

Keterangan Kriteria penilaian

Skor 0-1 = Sangat tidak baik (Media tidak dapat digunakan)

Skor 1-2 = Tidak baik (Media memerlukan konsultasi dan revisi)

Skor 2-3 = Baik (Media dapat digunakan sedikit revisi)

Skor 3-4 = Sangat baik (Media dapat digunakan)

Hasil validasi media pembelajaran permainan ular tangga disajikan pada tabel 2. Berdasarkan tabel 2 tersebut Hasil uji validitas kedua validator memberikan kriteria penilaian sangat baik, Tabel tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran permainan ular tangga yang dikembangkan layak digunakan (valid).

Pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga dalam penelitian ini mengacu pada prinsip-prinsip evaluasi media pembelajaran Sadiman, dkk. (1984:92) mengemukakan yaitu (1) media pengajaran harus sesuai dengan tujuan pembelajaran, (2) kosakata (3) kesesuaian dengan isi materi, (4) kesesuaian dengan berbagai jenis siswa (karakteristik siswa), dan (4) Kualitas gambar atau visual. Prinsip-prinsip penilaian media pembelajaran tersebut digunakan agar media yang dikembangkan sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

Sedangkan menurut Asnawir dan Usman (2002:19) syarat umum yang harus dipenuhi dalam penggunaan media yaitu (1) media pembelajaran harus sesuai dengan materi pembelajaran yang diterapkan, (2) media tersebut harus bisa dilihat dan di dengar, (3) media pengajaran harus dapat merespon siswa belajar, dan

(4) media pengajaran harus sesuai dengan kondisi individu siswa.

Berdasarkan kedua pendapat ahli tersebut, bahwa pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga dalam pembelajaran IPS pada penelitian ini sudah sesuai dengan kriteria pakar media pendidikan, sehingga media pembelajaran permainan ular tangga dalam penelitian layak digunakan dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar.

Reliabilitas Teknik Ulang

Uji reliabilitas dilakukan melalui uji realibilitas eksternal teknik ulang, uji realibilitas eksternal teknik ulang dilakukan mengujicobakan instrumen atau produk yang dikembangkan beberapa kali dan kemudian hasilnya dicatat (Arikunto, 2010:222), uji reliabilitas media pembelajaran permainan ular tangga dilaksanakan pada uji coba I. Uji coba I diterapkan pada 10 siswa, 3 siswa kemampuan cepat, 3 siswa kemampuan sedang, dan 4 siswa dengan kemampuan lambat. Uji realibilitas dilaksanakan melalui pemberian angket pada siswa terhadap penggunaan media pembelajaran permainan ular tangga. Hasil uji realibilitas disajikan pada tabel 3 berikut:

Tabel 3. Uji Realibilitas Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga

Keterangan	Kriteria Jawaban Siswa	
	Frekuensi	%
Apakah gambar pada permainan ular tangga jelas	10	100%
Apakah tulisan pada permainan ular tangga mudah kamu mengerti	10	100%
Apakah media ular tangga yang diberikan guru mudah kamu gunakan	10	100%
Apakah kamu mengerti isi yang di sampaikan pada permainan ular tangga yang diberikan guru	10	100%
Rata-rata (%)		100%

Sumber: Data sudah di olah

Hasil uji reliabilitas media pembelajaran permainan ular tangga berdasarkan tabel 3 rata-rata siswa memberikan respon 100%

menyatakan tidak ada kendala diterapkan media pembelajaran permainan ular tangga, hal tersebut menunjukkan media pembelajaran permainan ular tangga bisa

digunakan oleh semua siswa dengan karakteristik yang berbeda, baik siswa dengan kemampuan cepat, sedang maupun lambat.

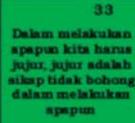
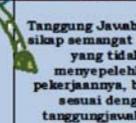
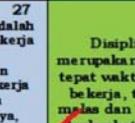
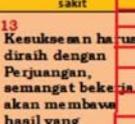
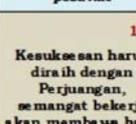
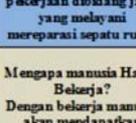
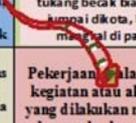
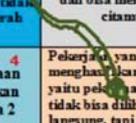
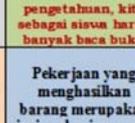
Hasil observasi uji coba I penerapan media pembelajaran permainan ular tangga siswa tidak mengalami kendala atau hambatan. Hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran permainan ular tangga menunjukkan ke ajegan.

Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga (Pengembangan Produk).

Media pembelajaran permainan ular tangga yang dikembangkan dalam penelitian

adalah hasil permainan ular tangga yang biasa digunakan oleh anak-anak. Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga yaitu terdiri dari 36 kolom (kotak), setiap kotak berisi informasi isi konten materi yang diberikan dalam pembelajaran, dan ada beberapa kolom (kotak) yang berisikan gambar beserta isi konten materi pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) materi ajar jenis-jenis pekerjaan pada kelas III sekolah dasar. Hasil pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga disajikan pada gambar 2.

Media Pembelajaran IPS SD Pokok Bahasan Jenis-Jenis Pekerjaan

 35 Bekerja dengan Rajin dan jajan Besar Nonton Tv	 34 Insinyur Pesawat Insinyur pesawat pekerjaannya merancang dan membuat pesawat terbang	 33 Dalam melakukan apapun kita harus jujur, jujur adalah sikap tidak bohong dalam melakukan apapun	 32 Nelayan Nelayan merupakan pekerjaan mencari ikan dilaut, hasil tangkapan ikan dijual dipasar	 31 Polisi Polisi merupakan pekerjaannya bertugas menegakkan hukum, mengatur lalu lintas, menangkap penjahat dll
 25 Petani Petani merupakan pekerjaan yang menghasilkan barang seperti padi, wortel, apel dll	 26 Belajar Tidak Mengenal Waktu	 27 Tanggung Jawab adalah sikap semangat bekerja yang tidak menyepelekan pekerjaannya, bekerja sesuai dengan tanggungjawabnya, berani menanggung segala pekerjaan yang dilakukan	 28 Disiplin merupakan sikap tepat waktu saat bekerja, tidak malas dan sering terlambat saat bekerja	 29 Arsitek Arsitek adalah pekerjaannya mendesain dan membuat bangunan seperti gedung dan rumah
 24 Dokter merupakan pekerjaannya melayani manusia yaitu mengobati orang sakit	 23 Pilot adalah orang yang pekerjaannya menerbangkan pesawat	 22 Guru Guru adalah seorang yang bekerja sebagai pengajar di sekolah, guru merupakan pekerjaan yang sangat mulia	 21 Disiplin adalah merupakan sikap tepat waktu, dalam bekerja diperlukan sikap disiplin	 20 Belajarlal dengan Rajin, jangan malas belajar
 13 Kesuksesan harus diraih dengan Perjuangan, semangat bekerja akan membawa hasil yang memuaskan	 14 Kesuksesan harus diraih dengan Perjuangan, semangat bekerja akan membawa hasil yang memuaskan	 15 Belajar dengan rajin akan membawa kita sukses lulus sekolah tepat waktu	 16 Kemalasan Akan Tidak Naik Kelas	 17 Pelukis merupakan pekerjaan menghasilkan lukisan, menggambar apapun, pekerjaan ini menghasilkan barang
 12 Belajar dengan rajin akan membawa kita bisa meraih cita-cita, seperti kita bisa menjadi dokter	 11 Tukang Sepatu Tukang reparasi sepatu merupakan jenis pekerjaan dibidang jasa yang melayani mereparasi sepatu rusak	 10 Tukang Becak Tukang becak merupakan pekerjaan dibidang jasa, tukang becak biasa kita jumpai dikota, biasa menjual di pasar	 9 Jangan Pernah Menyerah Untuk Meraih Cita-cita Semangat Belajar. Semangat adalah sifat manusia yang memiliki keuletan dan tidak mudah menyerah	 8 Belajarlal Dengan Rajin agar kamu pintar dan bisa meraih cita-citamu
 2 Mengapa manusia Harus Belajar? Dengan belajar manusia akan mendapatkan Uang, dengan uang manusia bisa membeli apapun untuk memenuhi kebutuhan hidupnya.	 3 Pekerjaan adalah suatu kegiatan atau aktivitas yang dilakukan manusia dengan berbagai cara dan jenisnya untuk mendapatkan uang untuk memenuhi kebutuhan hidupnya.	 4 Jenis Pekerjaan yang dilakukan manusia ada 2 yaitu pekerjaan yang menghasilkan jasa dan pekerjaan menghasilkan Barang.	 5 Pelajar yang menghasilkan jasa yaitu pekerjaan hasilnya tidak bisa dilihat secara langsung, tapi bisa dirasakan, atau pekerjaan yang bergerak dibidang pelayanan untuk membantu orang lain	 7 Buku adalah Cendela Ilmu, sebagai sumber pengetahuan, kita sebagai siswa harus banyak baca buku
				 6 Pekerjaan yang menghasilkan barang merupakan jenis pekerjaan yang menghasilkan berbagai barang seperti: baju, lemari, HP (Handphone), dan lain-lain

Gambar 2. Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar

Konsep penggunaan media pembelajaran permainan ular tangga dimodifikasi oleh peneliti, penggunaan media pembelajaran permainan ular tangga yang dikembangkan yaitu (1) media ini dimainkan oleh 4-5 siswa, (2) permainan di mulai dari start, (3) setiap siswa wajib melempar dadu sebelum melakukan langkah permainan, (4) setiap siswa melangkah sesuai dengan angka yang didapatkan pada dadu yang dilempar, (5) setiap siswa yang mendapatkan langkah sesuai mata dadu, siswa kotak (kolom) yang dilewati, sehingga siswa memperoleh informasi mengenai konten materi pembelajaran dan tujuan pembelajaran tercapai.

Desain pengembangan dalam penelitian mengacu pada desain 4D pengembangan pembelajaran Thiagarajan, dkk. (1974), dimana alur pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga tersebut langkah yang ditempuh yaitu *define*, *design*, *develop*, dan *dissaminate*. Alur tersebut mencakup analisis karakteristik siswa, analisis tujuan pembelajaran, analisis isi konten materi pembelajaran, analisis kebutuhan siswa, uji coba media pembelajaran, dan pelaporan.

Pendapat Thiagarajan, dkk. tersebut sesuai dengan pendapat Sadiman, dkk. (1984:100) bahwa urutan pengembangan media yaitu (1) menganalisis dan kebutuhan karakter siswa (2) merumuskan tujuan operasional, (3) merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang mendukung

tercapainya tujuan, mengembangkan alat ukur keberhasilan,(4) menuliskan naskah media, dan (5) mengadakan tes dan revisi.

Tahap pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga dalam penelitian, sudah sesuai dengan kaidah langkah-langkah atau alur tahap pengembangan media berdasarkan kaidah langkah-langkah atau alur tahap pengembangan media berdasarkan pendapat ahli, tahap pengembangan media tersebut disajikan pada gambar 1.

Tahap pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga dalam penelitian yaitu menganalisis karakter siswa kelas III di SD Yapita Surabaya, analisis tujuan pembelajaran sesuai dengan standar isi pada kurikulum yang di implementasikan dalam pembelajaran dan dari penjabaran kompetensi dasar melalui indikator pembelajaran, analisis konten materi dalam pembelajaran IPS kelas III di sekolah dasar.

Analisis kebutuhan siswa sesuai dengan tujuan dari pengembangan media pembelajaran yaitu meningkatkan motivasi belajar siswa dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS kelas III di sekolah dasar.

Motivasi Belajar

Hasil motivasi belajar siswa diterapkan media pembelajaran permainan ular tangga disajikan pada tabel 4 dan tabel 5.

Tabel 4. Motivasi Belajar Siswa Berdasarkan Observasi atas Beberapa

Aspek Motivasi Belajar	Deskripsi	Sebelum diterapkan Media Ular Tangga		Diterapkan Media Ular Tangga	
		Frekuensi	%	Frekuensi	%
Aktif dalam pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> Siswa aktif mengerjakan tugas yang diberikan guru Siswa mengikuti kegiatan pembelajaran sesuai dengan instruksikan guru 	10	40%	25	100%
		10	40%	23	92%

Aspek Motivasi Belajar	Deskripsi	Sebelum diterapkan Media Ular Tangga		Diterapkan Media Ular Tangga	
		Frekuensi	%	Frekuensi	%
	<ul style="list-style-type: none"> Siswa bekerja sama dengan kelompok dalam kegiatan pembelajaran 	6	24%	25	100%
Semangat dalam pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> Siswa tidak bicara sendiri ketika mengikuti pembelajaran IPS (berbicara diluar konten materi pembelajaran dan permainan ular tangga) 	6	24%	22	88%
	<ul style="list-style-type: none"> Siswa tidak merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran IPS 	5	20%	22	88%
	<ul style="list-style-type: none"> Siswa antusias mengikuti pembelajaran IPS 	8	32%	25	100%
	<ul style="list-style-type: none"> Siswa wajahnya ceria/berseri-seri ketika mengikuti pembelajaran IPS 	7	28%	24	96%
	<ul style="list-style-type: none"> Siswa tidak mengantuk saat kegiatan pembelajaran 	6	24%	25	100%
Rata-Rata (%)		28,4%		95,1%	

Sumber: Data yang Sudah di Olah

Berdasarkan tabel 4 motivasi belajar siswa pada aspek keaktifan dan semangat belajar menunjukkan bahwa sebelum diterapkan media pembelajaran permainan ular tangga pada aspek tersebut sebesar 28,4% siswa yang memiliki motivasi belajar dalam pembelajaran IPS, hal tersebut menunjukkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS sangat rendah. Sedangkan pada saat diterapkan media pembelajaran permainan ular tangga

motivasi belajar siswa pada aspek keaktifan dan semangat belajar sebesar 95,1% siswa yang memiliki motivasi belajar IPS, setelah diterapkan media pembelajaran permainan ular tangga motivasi belajar siswa mengalami peningkatan 66,7%. Hal tersebut motivasi belajar siswa pada aspek keaktifan dan semangat belajar dalam pembelajaran IPS sangat tinggi.

Sedangkan motivasi belajar siswa pada aspek ketertarikan dalam pembelajaran IPS disajikan pada tabel 5.

Tabel 5. Motivasi Belajar Siswa Berdasarkan Aspek Ketertarikan

Aspek Motivasi Belajar	Deskripsi	Sebelum diterapkan Media Ular Tangga		Sesudah diterapkan media ular tangga	
		Frekuensi	(%)	Frekuensi	(%)
Katertarikan	<ul style="list-style-type: none"> Apakah kamu senang pembelajaran yang dilakukan hari ini 	6	24%	25	100%
	<ul style="list-style-type: none"> Apakah kamu mau, apabila pembelajaran materi berikutnya dilakukan seperti ini 	7	28%	25	100%
Rata-Rata %		26%		100%	

Sumber: Data yang Sudah di Olah

Berdasarkan tabel 5 motivasi belajar siswa pada aspek ketertarikan menunjukkan

26% siswa yang memiliki motivasi belajar dalam pembelajaran IPS. Namun, setelah diterapkan media pembelajaran permainan

ular tangga motivasi belajar siswa pada aspek ketertarikan menunjukkan rata-rata 100% siswa memiliki motivasi belajar, hal tersebut terjadi peningkatan 74% peningkatan motivasi belajar siswa diterapkan media pembelajaran permainan ular tangga dalam pembelajaran IPS pada aspek ketertarikan sangat tinggi.

Menurut Sardiman (2011:83) ciri-ciri orang yang memiliki motivasi belajar adalah tekun mengerjakan tugas, menunjukkan minat atau ketertarikan terhadap hal yang dipelajari, sedangkan menurut Uno (2009:23) indikator motivasi belajar antara lain adanya hal menarik dalam belajar, adanya lingkungan belajar yang kondusif. Jelaslah aspek yang diungkapkan dalam penelitian ini yaitu aspek keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran, semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran dan minat atau ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Menurut Sadiman, dkk. (1984:75) permainan (*games*) adalah setiap kontes para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula. Belajar sambil bermain dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa, Slavin (2009) menyatakan “pada prinsipnya karakteristik anak-anak cenderung suka bermain”, sejalan dengan pendapat Sadiman, dkk. (1984:78) kelebihan media pembelajaran permainan adalah adanya interaksi antar siswa sehingga adanya kerjasama kelompok dalam siswa, hal tersebut sesuai dengan aspek motivasi belajar siswa dan konsep media pembelajaran permainan ular tangga yang dikembangkan dalam penelitian.

Penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran lebih memudahkan siswa dalam memperoleh pemahaman dan

memotivasi siswa untuk belajar, sejalan dengan pendapat Sadiman, dkk. (2008:17) menyatakan media pembelajaran berguna menimbulkan kegairahan belajar, sedangkan Asnawi dan Usman (2002:14) menyatakan media pembelajaran dapat membangkitkan motivasi dan merangsang siswa untuk belajar. Berdasarkan pendapat ahli tersebut bahwa media pembelajaran dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran.

Hasil Belajar

Hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel 6. Pada tabel 6 tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS sebelum diterapkan media pembelajaran permainan ular tangga menunjukkan bahwa 55% siswa yang memiliki nilai diatas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum), sedangkan setelah diterapkan media pembelajaran permainan ular tangga 100% siswa memiliki nilai diatas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum), hal tersebut menunjukkan hasil belajar siswa terjadi peningkatan 45% .

Penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran lebih memudahkan siswa dalam memperoleh pemahaman dan memotivasi siswa untuk belajar, sejalan dengan pendapat Sadiman, dkk. (2008:17) media pembelajaran berguna memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu verbalis dan menimbulkan kegairahan belajar.

Tabel 6 Hasil belajar

Keterangan	Sebelum diterapkan Media ular Tangga	Setelah diterapkan media ular tangga
	Nilai < KKM	Nilai < KKM
	%	%
Hasil Belajar Pembelajaran IPS	55%	100%

Sumber: Data yang sudah di olah

Sedangkan Asnawir dan Usman (2002:14) menyatakan bahwa media pembelajaran dapat menanamkan konsep dasar yang benar dan konkrit, dan realistis. Penggunaan media seperti gambar, film, model grafik, dan lainnya. Pendapat tersebut menyatakan bahwa media pembelajaran dapat memberikan pemahaman pada konsep-konsep yang abstrak, dengan gambar diharapkan siswa tidak berpikir secara abstrak sehingga siswa mampu berpikir sesuai dengan konsep yang diharapkan.

Media pembelajaran permainan ular tangga dalam penelitian terdiri atas gambar-gambar yang berhubungan dengan isi konten materi pembelajaran IPS kelas III, tidak hanya gambar, namun juga diberikan keterangan gambar yang berhubungan isi konten materi yang di ajarkan. Menurut Dale dalam USAID (2013) menyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan bantuan visual (gambar) lebih baik ditangkap siswa dari pada pembelajaran yang bersifat verbal dan simbol.

Jelaslah bahwa pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga dalam penelitian ini, memperhatikan kaidah pengembangan media pembelajaran diantaranya adanya gambar, penyampaian pesan melalui tulisan yang jelas, penyesuaian karakteristik siswa, dan tujuan pembelajaran berdasarkan isi materi. Dengan demikian, media pembelajaran permainan ular tangga yang dikembangkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan uraian dan temuan yang diperoleh dalam penelitian ini dapat dikemukakan kesimpulan sebagai berikut: Pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga dalam pembelajaran IPS dinyatakan valid oleh validator. Hasil

implementasi media pembelajaran permainan ular tangga dalam pembelajaran IPS bahwa motivasi belajar siswa meningkat dengan kriteria motivasi belajar sangat tinggi. Hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS meningkat dengan diterapkan media pembelajaran permainan ular tangga, Hasil belajar siswa meningkat dan Hasil belajar siswa mencapai nilai di atas KKM (Ketuntasan Kriteria Minimum).

Berdasarkan hasil pembahasan dapat dikemukakan saran bahwa Sekolah dasar sebagai tempat belajar formal bagi anak-anak, dalam kegiatan proses belajar mengajar dimana anak-anak sering mengalami kebosanan, sehingga guru diharapkan mampu mengelola kelas dengan baik. Dalam mengatasi setiap permasalahan pembelajaran, salah satu alternatif menyelesaikan permasalahan tersebut yaitu melalui media pembelajaran permainan ular tangga

DAFTAR PUSTAKA

- Alma, Buchori dkk. 2010. *Pembelajaran Studi Sosial*. Bandung. Alfabeta
- Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Asnawir, H. & Usman M., Basyiruddin 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers.
- Depdiknas. 2003. *Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003*. Jakarta: Depdiknas.
- Depdiknas. 2005. *Undang-undang Guru dan Dosen No. 14 Tahun 2005*. Jakarta: Depdiknas.
- Kemendikbud. 2013. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 67 Tahun 2013. Jakarta: Kemendikbud.
- Ridwan & Sunarto, H. 2009. *Pengantar Statistika: Untuk Penelitian*

- Pendidikan, Sosial, Ekonomi, Komunikasi dan Bisnis*. Cetakan ke 4 April 2011. Bandung: Alfabeta.
- Sadiman S., Arief., Raharjo R., & Haryanto, Anung . 1984. *Media Pendidikan. Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Cetakan 2007. Jakarta: Raja Gra findo Persada.
- Sardiman. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sapriya., Istianti, Tuti., & Zulkifli, Effendi. 2007. *Pengembangan Pendidikan IPS SD*. Bahan Belajar Mandiri. Bandung: Fakultas Ilmu Pendidikan UPI. UPI Press.
- Slavin, E., Robert. 2009. *Psikologi Pendidikan, Teori dan Praktik*. Edisi Kesembilan Jilid I. Terjemahan Murianto Samosir. New Jersey: Person Education, Inc.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumaatmadja, Nursid. 2007. *Konsep Dasar IPS*. Modul 1-2. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Thiagarajan., Semmel & Semmel. 1974. *Intructional Development for Training Teachers of Exeptional Children A Sourcebook*. Blomington Indiana: Indiana University.
- Tahmrin, S. 2007. *Model Pembelajaran Resik Sebagai Strategi Mengubah Paradigma Pembelajaran Matematika di SMP yang Teachers Oriented Menjadi Student Oriented*. Penelitian Hibah Bersaing Dosen S2 Pendidikan Matematika PPs UNM Makasar.
- Uno, Hamza B. 2009. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- USAID. 2013. *Praktik Yang Baik dalam Pembelajaran. di Sekolah dasar dan MI*. Jakarta: USAID.
- Winataputra, dkk., 2007. *Materi dan Pembelajaran IPS SD*. Buku Materi Pokok. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Winingsih, H. Lucia, dkk. 2007. *Peningkatan Mutu, Relevansi dan Daya Saing Pendidikan*. Jakarta: Pusat Dokumentasi dan Informasi Ilmiah-Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia PDII-LIPI, diakses 2 Desember 2014 *on-line* www.Pdii.lipi.go.id/katalog/index.php/searchkatalog/byld/257453.
- Zubaidah, Siti. 2008. *Pembelajaran Kontekstual Metode Inkuiri Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir dan Motivasi Belajar IPA Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Wahid Hasyim III Malang*. Jurnal Ilmu Pendidikan Volume 15, Nomer I April 2008. Malang: Lembaga Pendidikan dan Pembelajaran Universitas Negeri Malang.