
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA PROFESI (UTP) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS IV SDN KINGKING 2 TUBAN

Iis Daniati Fatimah¹, Novialita Angga Wiratama²

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas PGRI Ronggolawe, Indonesia
e-mail: iisdaniati@gmail.com, novialita3@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian pengembangan atau R&D (research and development) dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluate. Subjek coba dalam penelitian adalah siswa kelas IV SDN Kingking 2 Tuban. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik wawancara, observasi, angket, tes dan dokumentasi. Instrumen data diperoleh dari lembar validasi ahli, angket respon guru dan siswa dan lembar tes. Hasil penelitian terkait kevalidan media UTP dinyatakan valid dan memperoleh persentase dari ahli media 89,4%, ahli materi 100%. Hasil angket respon guru dinyatakan praktis dengan perolehan persentase 93,33%. Tes hasil belajar memperoleh persentase 89,28% dengan kriteria efektif. Berdasarkan data yang diperoleh maka media pembelajaran UTP (ular tangga profesi) dinyatakan valid, praktis dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: Pengembangan media, Media ular tangga, Hasil belajar

ABSTRACT

This development research aims to determine the validity, practicality and effectiveness of learning media. The research method used is development research or R&D (research and development) with the ADDIE model which consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluate. The test subjects in the research were fourth grade students at SDN Kingking 2 Tuban. Data collection was carried out using interview techniques, observation, questionnaires, tests and documentation. Data instruments were obtained from expert validation sheets, teacher and student response questionnaires and test sheets. The research results regarding the validity of UTP media were declared very valid and obtained a percentage of media experts of 89,4%, material experts 100%. The results of the teacher response questionnaire were stated to be very practical with a percentage of 93.33%. The learning outcomes test obtained 89,28% with high criteria. Based on the data obtained, the UTP (professional snakes and ladders) learning media was declared valid, practical and effective for use in the learning process.

Keywords: Media development, snakes and ladders media, learning outcomes

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran diharapkan menyenangkan guna mengembangkan potensi dan kreativitas yang ada dalam diri siswa, mampu memiliki kekuatan dan kemampuan spiritual, kepribadian, kecerdasan dan pengendalian diri yang diperlukan bagi dirinya dan masyarakat (menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003). Pendidikan merupakan proses belajar sepanjang hayat atau

sepanjang hidup/ long life education. Maka seseorang akan mengalami proses belajar di baerbagai lingkungan dan situasi yang akan memberikan dampak positif bagi perkembangan dirinya. Secara lebih spesifik, pendidikan merupakan usaha yang perlu dilakukan oleh lembaga untuk mempersiapkan siswa agar memiliki keterampilan yang baik dan memahami sepenuhnya hubungan serta masalah

sosial yang dihadapi siswa (Pristiwanti et al., 2022).

Dalam proses belajar, terjadi interaksi antara pebelajar dan pembelajar yang mana memiliki makna bahwa pebelajar adalah seseorang yang sedang belajar dapat diartikan siswa dan pembelajar merupakan seseorang yang memiliki kemampuan dan pengetahuan lebih untuk mengirimkan informasi kepada siswa. Komunikasi yang efektif dapat diciptakan antara pengirim dan penerima informasi, diperlukan penggunaan alat komunikasi atau media yang tepat. media secara harfiah berarti perantara atau pengantar, media pembelajaran merupakan segala hal yang berfungsi sebagai perantara antara guru yang memberikan informasi dengan siswa yang menerima informasi, dengan tujuan untuk mendorong motivasi siswa memungkinkan siswa mengikuti proses pembelajaran dengan baik dan bermakna (Hasan et al., 2021).

Pada penelitian ini, peneliti memberikan gambaran terkait dengan media pembelajaran yang menyenangkan. Salah satu media tersebut adalah media permainan ular tangga yang merupakan permainan tradisional dan biasa dimainkan oleh anak-anak, permainan ular tangga dapat dimainkan oleh dua orang 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. Menurut Arsyad (2011:12) 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. Maka sangat dibutuhkan kreativitas guru

dalam memilih dan membuat media pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara kepada guru kelas IV SDN Kingking 2 Tuban, bahwa pembelajaran yang telah dilakukan sudah baik, namun penggunaan media pembelajaran masih kurang sehingga siswa kesulitan dalam memahami materi. Permasalahan tersebut mengakibatkan semangat belajar siswa yang kurang antusias dan hasil belajar yang rendah dilihat dari tes hasil belajar yang dilakukan. Permasalahan yang muncul diantaranya siswa memperoleh nilai rendah pada mata pelajaran IPAS materi jenis- jenis profesi yaitu pada nilai sumatif, dari 21 siswa yang belum mencapai KKM 75 sebanyak 18 siswa dengan persentase 85,71% maka dari itu hanya 3 siswa yang mencapai nilai KKM dengan persentase 14,29. Siswa kurang suka membaca, kurang memperhatikan guru ketika menjelaskan, beranggapan bahwa cakupan materinya terlalu banyak sehingga siswa kesulitan menghafal serta kesulitan memahami materi tersebut mengakibatkan nilai hasil belajar rendah. Kurangnya variasi media selama pembelajaran, media pembelajaran masih bersumber pada buku ajar saja, siswa belum terlibat langsung dalam penggunaan media tersebut. Metode yang sering digunakan selama proses pembelajaran yaitu metode ceramah akibatnya pembelajaran masih berpusat pada guru, sehingga membuat siswa merasa bosan.

Berdasarkan paparan di atas, diharapkan penelitian dengan mengembangkan media ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar, meningkatkan kualitas guru sekolah dasar dalam kegiatan belajar mengajar dan meningkatkan profesionalisme dosen dalam melaksanakan penelitian dan membantu menyelesaikan permasalahan pendidikan sekolah dasar.

METODE

R&D (*Research and Development*), merupakan jenis penelitian yang dipilih

oleh peneliti. R&D merupakan penelitian yang digunakan untuk menghasilkan rancangan produk baru, menguji keefektifan produk yang telah ada, serta mengembangkan dan menciptakan produk baru. Penelitian pengembangan yang digunakan model ADDIE. Model ini terdiri dari lima tahap yaitu *Analysis, Design, Development, Implementatio dan Evaluate* (Fadhila et al., 2022).

Penelitian dilaksanakan pada bulan Februari tahun 2024 di SDN Kingking 2 kabupaten Tuban. Subjek penelitian siswa kelas IV.

Teknik yang digunakan untuk pengumpulan data pada penelitian yaitu teknik wawancara, observasi, angket (kuisisioner), tes serta dokumentasi.

a) Wawancara sering digunakan sebagai cara untuk mengumpulkan data pada tahap studi pendahuluan untuk mengidentifikasi masalah yang akan diteliti serta untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang pandangan responden (Prawiyogi et al., 2021).

b) Observasi merupakan metode pengumpulan data yang melibatkan penggunaan panca indra serta pencatatan detail terhadap objek penelitian (Prawiyogi et al., 2021).

c) Angket adalah teknik pengumpulan data yang melibatkan pemberian sejumlah pertanyaan terkait dengan topik penelitian kepada responden dalam bentuk tertulis, yang kemudian mereka jawab (Prawiyogi et al., 2021).

d) Tes merupakan alat atau cara yang sistematis untuk mengukur suatu sampel perilaku.

e) Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu, dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumen yang digunakan merupakan data pendukung terhadap hasil pengamatan dan wawancara berkaitan dengan bentuk pesan verbal dan non verbal dan juga hambatan-hambatan yang ditemui oleh peneliti (N. I. Pratiwi, 2017).

Instrumen yang digunakan yaitu lembar wawancara, lembar observasi,

lembar angket yang terdiri dari lembar validasi ahli media, ahli materi dan ahli bahasa serta respon guru dan siswa, dan lembar tes. Lembar wawancara dan lembar observasi digunakan untuk mengetahui permasalahan yang ada dan penentuan langkah selanjutnya. Lembar validasi ahli digunakan untuk mengetahui tingkat kevalidan media yang dikembangkan. Lembar angket respon guru dan siswa digunakan untuk mengetahui tingkat keefektifan media. Lembar tes digunakan untuk mengetahui tingkat keefektifan media guna meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Kingking 2 kabupaten Tuban.

Analisis data untuk mengetahui keefektifan dengan menggunakan rumus:

$$S = \frac{R}{N} \times 100\%$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian mengacu pada tahapan model ADDIE yang digunakan peneliti. Model ini terdiri dari lima tahap yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluate*.

1. Analysis

Pada tahapan ini peneliti melakukan analisis kebutuhan kelas IV menggunakan kurikulum merdeka, pembelajaran yang dilakukan masih *teacher centered*, penggunaan metode ceramah masih menjadi favorit guru kelas, kurangnya media yang memenuhi selama proses pembelajaran, mengakibatkan semangat belajar siswa rendah yang mengakibatkan hasil belajar kurang maksimal. Selanjutnya peneliti melakukan analisis karakteristik siswa tentang proses belajar yang ada selama yang mengakibatkan siswa pasif selama proses pembelajaran.

Tabel 1. Hasil analisis kebutuhan

No	Hasil yang Diperoleh
1	Materi ajar yang diajarkan pada siswa kelas IV sesuai dengan implementasi kurikulum yaitu sudah menggunakan kurikulum merdeka atau kurmer.
2	Terbatasnya bahan ajar pada materi IPAS
3	Bahan ajar yang dipakai adalah buku siswa dari kemendikbud.
4	Materi pada mata pelajaran IPAS yang sulit difahami oleh siswa kelas IV adalah materi sistem tata surya. Siswa masih kurang mengerti tentang materi ajar
5	Belum tersedianya media pembelajaran yang memudahkan siswa dalam memahami materi yang terkait.

2. Design

Peneliti merancang media ular tangga profesi (UTP) dimulai dari pemilihan media, merancang materi pembelajaran, peneliti merancang materi pembelajaran bersumber dari buku guru, buku siswa kelas IV serta materi dari sumber lainnya. Penyusunan desain media dan menyusun instrumen penilaian.

Tabel 2. Tahap rancangan media

No	Tahap Design	Hasil yang Diperoleh
1	Pemilihan Bahan Ajar	Media pembelajaran yang dipilih ular tangga pada mata pelajaran IPAS materi jenis-jenis pekerjaan
2	Merancang Materi Pembelajaran	Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan materi pembelajaran yang relevan dan sesuai dengan kurikulum Merdeka yang sedang dipakai SDN Kingking 2 kabupaten Tuban. Perancangan materi pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran. Refrensi buku yang digunakan adalah dari kemendikbud yang diharapkan lebih muda dipahami dari bahan ajar lainnya.
3	Menyusun Desain	Penyusunan media ular tangga profesi
4	Menyusun Instrumen	Penyusunan instrumen penilaian validasi untuk mengetahui tingkat kevalidan, penilaian angket respon siswa dan guru untuk mengetahui tingkat kepraktisan, dan penilaian hasil tes siswa untuk mengetahui tingkat keefektifan.

3. Development

Pada tahap pengembangan peneliti mengumpulkan bahan-bahan yang dibutuhkan dalam pembuatan media,

peneliti mulai membuat media sesuai dengan perancangan pada tahap desain. Setelah media selesai, media siap divalidasi. Validasi dilakukan untuk mengetahui tingkat kevalidan media, validasi terdiri dari ahli media, ahli materi dan ahli bahasa.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Deskripsi	Skor
A. Aspek Kurikulum		
1.	Kesesuaian media UTP yang dikembangkan dengan KI dan KD kurikulum 2013	5
2.	Kesesuaian media UTP yang dikembangkan dengan Indikator Pembelajaran	5
3.	Kesesuaian media UTP yang dikembangkan dengan Tujuan Pembelajaran	5
B. Aspek Kelayakan Inti		
4.	Media UTP yang dikembangkan sesuai materi pembelajaran	5
5.	Materi yang disampaikan pada media UTP jelas dan mudah dipahami	5
6.	Media UTP mendorong rasa ingin tahu siswa	5
7.	Materi yang disajikan sesuai dengan gambar pada media UTP	5
8.	Media UTP dapat digunakan secara berkelompok	5
9.	Media UTP menambah pengetahuan siswa mengenai jenis pekerjaan	5
10.	Setiap komponen materi pada media UTP sudah jelas	5
Jumlah Skor		50
Presentase		100%
Kriteria		Valid

Berdasarkan hasil penilaian memperoleh ahli media diperoleh skor 50 dengan persentase 100% dengan kriteria valid.

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Media

No	Deskripsi	Skor
A. Aspek Penyajian		
1.	Media UTP yang dikembangkan mudah digunakan oleh guru	5
2.	Media UTP yang dikembangkan mudah digunakan oleh siswa	5
3.	Media UTP memudahkan guru dalam mengajar	5
B. Aspek Tampilan Desain		
4.	Desain tampilan UTP yang disajikan sesuai dengan karakteristik pengguna	4
5.	Tampilan media UTP dapat meningkatkan motivasi belajar siswa	4
6.	Desain tampilan UTP membuat siswa tertarik	4

7.	UTP merupakan media belajar yang menarik	5
8.	Desain media UTP dapat meningkatkan antusias dan motivasi belajar siswa	5
9.	UTP memiliki ukuran huruf atau <i>font size</i> sesuai dan tepat dengan pengguna	4
10.	UTP memiliki tata letak gambar dan teks yang sesuai	5
11.	Media UTP memiliki ukuran yang sesuai	4
12.	UTP yang digunakan memudahkan siswa dalam memahami materi siklus air	5
13.	UTP yang digunakan dapat menambah variasi dalam penyajian materi	5
14.	Tata letak UTP sudah sesuai dengan materi satu dengan materi yang lain	5
C. Aspek Kemudahan Penggunaan Media		
15.	Media UTP mudah digunakan kapan saja	4
16.	Media UTP mudah dan sederhana dalam penggunaan	4
17.	Kepraktisan penggunaan media UTP	4
18.	Keefektifan penggunaan media UTP	4
19.	Media UTP tahan lama dan tidak mudah rusak	4
Jumlah Skor		85
Presentase		89,4%
Kriteria		Valid

6	M. Putra	75	75	Tuntas
7	M. Azzam	75	85	Tuntas
8	Allya Aurelia	75	80	Tuntas
9	Sella	75	75	Tuntas
10	Suryo Rahmat	75	80	Tuntas
11	Shasa	75	80	Tuntas
12	Moch. Yanuar	75	60	Belum Tuntas
13	Nadia Ma'rufa	75	85	Tuntas
14	Zaskia Putri	75	80	Tuntas
15	Michele Alhakim	75	90	Tuntas
16	Anddine Resty	75	90	Tuntas
17	Durotuun Nafisah	75	75	Tuntas
18	Reya	75	85	Tuntas
19	M. Razin	75	85	Tuntas
20	Dian Novika	75	75	Tuntas
21	Dara Sofi	75	80	Tuntas
22	David Almeyda	75	75	Tuntas
23	Dharma Dwi	75	85	Tuntas
24	Vicky	75	80	Tuntas
25	Naasifa Riskiana	75	75	Tuntas
26	Siti Nur Afifa	75	60	Belum Tuntas
27	Marchia adinda	75	90	Tuntas
28	M. Zidan .M	75	75	Tuntas
Jumlah Siswa yang tuntas				25
Jumlah Siswa yang tidak tuntas				3
Hasil ketuntasan klasikal				89,28%

Dari hasil keseluruhan penilaian dari ahli media UTP memperoleh skor 85 mencapai presentase 89% dengan kategori "Valid".

4. Implementation

Implementasi dilakukan setelah produk dinyatakan layak oleh validator ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Selanjutnya pelaksanaan implementasi yang akan diuji cobakan kepada peserta didik di UPT Sdn Kingking 2 untuk menguji keefektifan produk.

Tabel 6. Hasil Tes Peserta Didik

No.	Nama	KKM	Nilai Pretest	Keterangan
1	Michele	75	80	Tuntas
2	Muhammad Aisyah M	75	75	Tuntas
3	Ali M	75	55	Belum Tuntas
4	Meylitha	75	80	Tuntas
5	Maryam	75	80	Tuntas

Berdasarkan tabel 6 Hasil tes peserta didik (*posttest*) yang telah di ikuti 28 siswa sesudah uji coba produk media UTP 25 siswa yang tuntas KKM sedangkan 3 siswa masih belum tuntas dan persentase hasil ketuntasan klasikal memperoleh 89,28%. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media UTP ini hasil belajar peserta didik dapat meningkat.

5. Evaluate

Analisis Tingkat Kevalidan UTP

Analisis kevalidan pada *Solar System Rotate (SSR)* dilihat dari hasil penilaian validasi dari para ahli yaitu validasi ahli media, validasi ahli materi.

a. Hasil Validasi Ahli Materi

Hasil validasi ahli materi adalah sebagai berikut.

$$\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor total}} \times 100\%$$

$$\text{Tingkat Validitas} = \frac{55}{55} \times 100\%$$

$$\text{Tingkat Validitas} = 100\%$$

b. Hasil Validasi Ahli Media

Adapun hasil validasi ahli media adalah sebagai berikut:

$$\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor total}} \times 100\%$$

$$\text{Tingkat Validitas} = \frac{85}{95} \times 100\%$$

$$\text{Tingkat Validitas} = 89\%$$

Berdasarkan hasil validasi ahli media dapat ditarik kesimpulan bahwa UTP masuk ke dalam kategori "Valid" dan dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Analisis tingkat kepraktisan UTP

Hasil angket respon guru menunjukkan presentase 85% yang berarti media UTP yang dikembangkan masuk dalam kategori "Praktis". Sedangkan hasil respon siswa menunjukkan persentase 84% dengan kategori "Praktis". Dilihat dari hasil angket respon guru dan siswa dapat disimpulkan bahwa tingkat kepraktisan UTP dinyatakan praktis untuk digunakan.

Analisis Tingkat Keefektifan UTP

Untuk mengetahui hasil keefektifan pada UTP pada materi jenis-jenis pekerjaan dilihat dari hasil lembar tes siswa. Adapun hasil tes siswa adalah sebagai berikut:

$$S = \frac{R}{N} \times 100\%$$

$$S = \frac{25}{28} \times 100\%$$

$$S = 89,28\%$$

Berdasarkan hasil tes siswa tersebut, memperoleh nilai persentase sebesar 89,28%. Apabila angka persentase tersebut dikonversikan kedalam kriteria

keefektifan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa UTP masuk kedalam kategori "Efektif".

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil validasi ahli media dapat ditarik kesimpulan bahwa UTP masuk ke dalam kategori "Valid" dan dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Untuk kepraktisan hasil angket respon guru dan siswa media UTP yang dikembangkan masuk dalam kategori "Praktis". Untuk keefektifan hasil tes menunjukkan persentase sebesar 89,28% dan masuk ke dalam kategori efektif.

DAFTAR PUSTAKA

Aulia, W., & Mintohari. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Materi Tata Surya Kelas VI Sekolah Dasar. *JPGSD*, 11(1). <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v11i1.8640>

Fadhila, N. A., Setyaningsih, N. W., Gatta, R. R., & Handziko, R. C. (2022). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MENGGUNAKAN MODEL ADDIE PADA MATERI STRUKTUR DAN FUNGSI JARINGAN TUMBUHAN SMA KURIKULUM 2013. *Bioedukasi Jurnal Pendidikan Biologi*, 13(1). <https://doi.org/10.24127/bioedukasi.v13i1.5298>

Sumartiningsih, M. S. (2022). Metodologi Penelitian. In CV Pena Persada.

Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, & Indra, I. M. (2021). Media Pembelajaran. In Tahta Media Group.

Okpatrioka. (2023). Research And Development (R & D) Penelitian yang Inovatif dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100. <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>

- Pebrianti, D. (2022). Pengembangan Media Bilik Rumah Pintar Berbasis Ctl (Contextual Teaching and Learning) untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Tema 1 Siswa Kelas 3 SD Aisyiyah 2 Mataram Tahun Ajaran 2021/2022. PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Mataram 2022. <https://doi.org/10.24114/jfi.v3i1.35074>
- Pratiwi, N. I. (2017). Penggunaan Media Video Call dalam Teknologi Komunikasi. *Jurnal Ilmiah Dinamika Sosial*, 1(2), 213–214.
- Pratiwi, R., Agustina, W., & Rahmadani, W. R. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA BILIK PANCASILA MATERI NILAI- NILAI PANCASILA PADA SISWA KELAS II DI UPT SDN 2 BANDUNGBARU. *Ilmiah Multidisiplin Terpadu*, 8(6), 601–605.
- Prawiyogi, A. G., Sadiyah, T. L., Purwanugraha, A., & Elisa, P. N. (2021). Penggunaan Media Bug Book untuk Menumbuhkan Minat Baca Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 446–452. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.787>
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Sholeh, H., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6), 1349–1358.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta