

Pengembangan Media Ular Tangga Pada Pembelajaran PPKn Materi Pancasila Untuk Kelas IV Sekolah Dasar

Fitrinia Nurcahyani¹, Muhamad Basori², Sutrisno Sahari³
Universitas Nusantara PGRI Kediri¹, Universitas Nusantara PGRI Kediri²,
Universitas Nusantara PGRI Kediri³
fitrinianurcahyani@gmail.com¹, muhamadbatori@unpkediri.ac.id²,
sutrisno@unpkediri.ac.id³

ABSTRACT

This research is motivated by the lack of use of media by teachers in class learning, especially Pancasila material, teachers often use the lecture method, and the lack of media used so that students feel bored and bored with learning. This study aims to determine the validity, practicality, and effectiveness of snakes and ladders media product development in Civics learning Pancasila material. The research method used is Research and Development (R&D). The development model used is the ADDIE model. The research instruments used were observation, tests and questionnaires. The results of the study can be concluded that the snakes and ladders learning media obtained 96% results from material experts and 89% from media experts, so it is categorized as very valid. In the practicality of snakes and ladders media, the results of the teacher's response to snakes and ladders media obtained 95% results and the results of student responses obtained 97%, so it was categorized as very practical. In its effectiveness, snakes and ladders media get a percentage of 94% and is categorized as very effective. So it can be concluded that the use of snakes and ladders learning media is very feasible and effective in learning.

Keywords: Learning Media, Snakes and Ladders, R&D development research.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya pemanfaatan media oleh guru pada pembelajaran di kelas khususnya materi Pancasila, Guru sering menggunakan metode ceramah, dan kurang adanya media yang digunakan sehingga siswa merasa bosan dan jenuh dengan pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan produk pengembangan media ular tangga pada pembelajaran PPKn materi Pancasila. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D). Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE. Instrumen penelitian yang digunakan adalah observasi, tes dan angket. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ular tangga memperoleh hasil 96% dari ahli materi dan 89% dari ahli media, maka dikategorikan sangat valid. Pada kepraktisannya media ular tangga, hasil respon guru terhadap media ular tangga memperoleh hasil 95% dan hasil respon siswa memperoleh 97%, maka dikategorikan sangat praktis. Dalam keefektifannya media ular tangga mendapatkan hasil presentase sebesar 94% dan dikategorikan sangat efektif. Sehingga dapat disimpulkan penggunaan media pembelajaran ular tangga sangat layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Ular Tangga, Penelitian pengembangan R&D

PENDAHULUAN

Pendidikan telah menjadi kebutuhan pokok bagi setiap manusia. Salah satu upaya yang dilakukan manusia untuk memperbaiki proses tersebut adalah pendidikan. Menurut Jalil, pendidikan adalah proses perubahan sikap dan perilaku seseorang atau sekelompok orang dalam upaya mendewasakan



manusia melalui pengajaran dan latihan. Oleh karena itu, diperlukan pendidikan yang tepat untuk mengembangkan karakter dan potensi setiap manusia. Dengan demikian, bangsa Indonesia akan melahirkan siswa-siswa yang memiliki potensi dan karakter yang kuat.

Pembelajaran PPKn dengan materi yang luas diperlukan suatu cara agar siswa dapat memahami dengan mudah. Oleh karena itu, diperlukan sebuah media pembelajaran yang menarik, inovatif, mudah dipelajari serta dapat digunakan siswa. Siswa sekolah dasar memiliki karakteristik, yaitu masih senang bermain dan bergerak karena sekolah dasar merupakan masa peralihan dari masa bermain ke masa belajar.

Menurut Asyhar (2020) Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber belajar secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang mendukung dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Jadi dapat dikatakan bahwa fungsi media untuk menyampaikan pesan. Kemudian media pembelajaran dapat digunakan untuk memberikan materi pembelajaran kepada siswa secara mudah diterima agar siswa mampu memahami dengan cepat dan mudah. Begitu juga dengan guru yang mudah menyampaikan materi ajarnya agar siswa mampu menerima dengan cepat.

Dalam penelitian ini media yang digunakan adalah media ular tangga. Media pembelajaran ular tangga merupakan media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan permainan tradisional, permainan ular tangga disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dengan tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran sebagai pengantar informasi bagi peserta didik (Afandi, 2015:80). Kelebihan Media ular tangga yaitu dapat digunakan untuk kegiatan belajar mengajar karena kegiatan ini menyenangkan sehingga siswa tertarik untuk belajar sambil bermain, Siswa dapat berpartisipasi secara langsung dalam proses pembelajaran dan Media ular tangga dapat digunakan untuk mendukung segala aspek tumbuh kembang siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada kelas IV SDN Cepoko diketahui bahwa pada SD tersebut guru belum pernah menggunakan media pembelajaran. Pembelajaran masih bersifat berpusat pada guru, Metode yang digunakan guru hanya metode ceramah sehingga pembelajaran menjadi monoton. Selain itu diketahui juga masih banyaknya siswa yang tidak memperhatikan guru pada saat proses pembelajaran PPKn materi Pancasila dikarenakan bosan dan jenuh sehingga banyak siswa yang kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran.

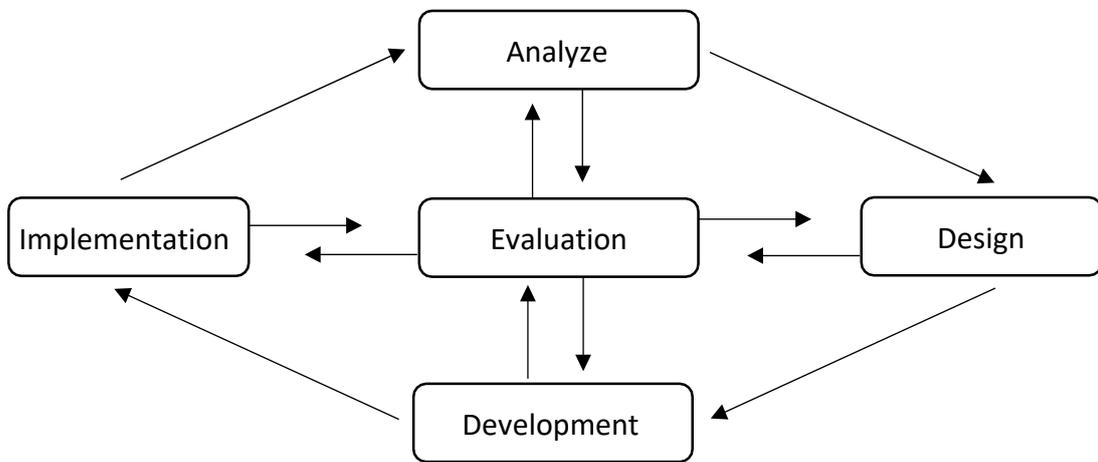
Berdasarkan paparan permasalahan di atas dan dilihat dari efektivitas serta efisiensi dengan mempertimbangkan karakteristik perkembangan peserta didik, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Ular Tangga Pada Pembelajaran PPKn Materi Pancasila Untuk Kelas IV Sekolah Dasar". Tujuan dari penelitian ini adalah



untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media ular tangga PPKn materi Pancasila pada kelas IV sekolah dasar.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development (R&D). Metode penelitian Research and Development (R&D) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk (Sugiyono, 2016:407). Model pengembangan yang efektif dan dipilih untuk penelitian ini yaitu model ADDIE. Prosedur model ADDIE menurut Branch (2009) dalam Putra Aditin, Nunuk Suryani, Achmad Setiawan (2018), memiliki lima tahapan yaitu Analyzee, Design, Development, Implementation, Evaluation.



Gambar 1.1 Model Pengembangan ADDIE

Pada tahap Analyzee (analisis) ,pertama analisis kerja dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang ada di dalam sekolah yang berkaitan dengan media pembelajaran yang digunakan. Pada tahap kedua analisis kebutuhan yaitu menentukan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Pada tahap Design (desain) yaitu sebagai acuan dalam pembuatan kerangka atau konsep gambaran media pembelajaran yang akan dibuat pada tahap develop selanjutnya. Tahap Develop (pengembangan), bertujuan untuk membuat dan memodifikasi media pembelajaran hingga siap untuk diuji cobakan (Ani Cahyadi, M. P. 2019). Tahap Implementation (implementasi), dilakukan untuk mengetahui apakah tujuan dari pembuatan media pembelajaran telah tercapai serta mengetahui apakah media pembelajaran yang dibuat mampu menyelesaikan masalah yang diperoleh pada tahap analisis. Tahap Evaluation (evaluasi), dilakukan untuk mengevaluasi kekurangan dari media pembelajaran yang telah dibuat sehingga menghasilkan media pembelajaran yang lebih baik.

Lokasi yang dipilih pada penelitian ini adalah SDN Cepoko , yang bertempat di Kecamatan Brebek Kabupaten Nganjuk. Penelitian yang sudah

dilakukan tanggal 10 Juni 2023 lalu memperoleh beberapa data berupa uji coba terbatas dan uji coba luas. Pada penelitian uji coba terbatas diambil sampel sebanyak 7 siswa secara acak dari total 23 siswa, sedangkan pada uji coba luas diambil sisanya yaitu sebanyak 16 siswa

Instrumen pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini berupa instrumen observasi, angket kevalidan dan kepraktisan, dan juga soal post test aspek kepraktisan yang diberikan kepada peserta didik sebagai tolak ukur dalam pencapaian pembelajaran.

A. Analisis Data Angket

- 1) Analisis ini dilakukan dengan cara menghitung total skor maksimal yang diperoleh dengan kriteria penilaian menurut Sugiono (2019: 147) sebagai berikut:

Tabel 1.1 Skor Penilaian

PERINGKAT	SKOR
SANGAT BAIK	5
BAIK	4
KURANG BAIK	3
TIDAK BAIK	2
SANGAT TIDAK BAIK	1

Sumber: Akbar (2013: 78) dalam Uswali (2018: 6)

- 2) Menghitung presentase nilai dari hasil skor pada angket. Akbar (2013:78) dalam Uswali (2018: 6) rumusnya adalah:

$$\text{Validasi Ahli} = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

Keterangan:

Tse: Total Skor Empirik

Tsh: Total Skor Maksimal

Kemudian untuk mengetahui nilai akhir dari kevalidan dan kepraktisan media yang dibuat dapat dinitung menggunakan rumus berikut:

$$V = \frac{v-ah1 + v-ah2}{2}$$

Keterangan:

V = Validasi Gabungan

V-ah1 = Validator Ahli 1

V- ah2 = Validator Ahli 2

- 3) Angket tersebut kemudian akan dianalisis secara kualitatif dengan kriteria berikut:

Tabel 1.2 Kriteria Penilaian

Tingkat Capaian (%)	Kriteria
85,01- 100	Sangat valid
71,01- 85	Cukup valid
50,01- 70	Kurang valid
0,1- 50	Tidak valid

Sumber: Akbar (2013: 78) dalam Uswali (2018: 6)

B. Analisis Data Keefektifan

- 1) Menghitung skor perolehan nilai post test yang diberikan kepada siswa. Total soal adalah 10 pilihan ganda dan 5 soal uraian.
 - a. Menghitung skor tes hasil belajar yang diperoleh setiap siswa.
 - b. Menentukan nilai yang dicapai setiap siswa menggunakan rumus berikut:

$$\text{Nilai hasil belajar} = \frac{\text{jumlah skor benar}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Sumber : Sugiono (2016: 396)

- c. Menghitung rata-rata hasil belajar siswa dalam satu kelas dengan rumus berikut:

$$\text{Nilai rata-rata} = \frac{\text{jumlah nilai hasil belajar tiap siswa}}{\text{jumlah seluruh siswa}}$$

Sumber: Sugiono (2016: 396)

- d. Menghitung jumlah siswa yang lulus pas KKM atau melebihi KKM yaitu ≥ 75
- e. Mempresentasikan kelulusan secara klasikal. Dengan rumus:

Sumber: Sugiono (2016:396)

$$\text{KBK} = \frac{\text{siswa yang mencapai KKM}}{\text{jumlah siswa keseluruhan}} \times 100$$

- f. Menurut Fatmawati (2011: 26) dalam Dwi Septiwiharti & Anthonius Palimbong (2013: 109) suatu kelas bisa dikatakan tuntas apabila presentase yang mendapatkan nilai ≥ 75 adalah 80% dari jumlah total siswa di kelas tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Uji Kevalidan Media Pembelajaran Ular Tangga Pancasila

Validasi media pembelajaran ular tangga Pancasila dilakukan melalui validasi ahli materi dan ahli media. Hasil penilaian produk dari validasi ahli materi mendapatkan 96% dan ahli media 89%. Dua dari hasil ahli tersebut dikategorikan sangat valid namun perlu perbaikan kecil. Disamping itu terdapat masukan dari ahli materi dan ahli media untuk menunjang pengembangan media pembelajaran ular tangga pancasila ,yaitu: 1) Mendeskripsikan bahan ajar agar terlihat detail 2) Memberikan keterangan gambar pada kotak ular tangga,3) Menambahkan makna setiap gambar pada kotak ular tangga.

B. Hasil Uji Kepraktisan Media Pembelajaran Ular Tangga Pancasila

Kepraktisan pada media pembelajaran ular tangga ini diketahui dari hasil respon siswa dan guru. Hasil respon guru terhadap media pembelajaran ular tangga memperoleh hasil 95% yang dikategorikan "sangat praktis" tanpa adanya revisi. Hasil respon siswa terhadap media pembelajaran ular tangga diperoleh hasil 97% yang dikategorikan "Sangat praktis" tanpa memerlukan revisi. Mengacu pada data perolehan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa respon guru dan siswa terhadap kepraktisan media pembelajaran ular tangga sangat baik, Sehingga media ular tangga dapat digunakan dan dikembangkan untuk membantu proses pembelajaran PPKn materi Pancasila.

C. Hasil Uji Keefektifan Media Pembelajaran Ular Tangga Pancasila

Keefektifan pada penelitian ini dilihat dari hasil ketuntasan belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media pembelajaran ular tangga Pancasila. Pada hasil uji coba keefektifan media pembelajaran ular tangga pada uji coba terbatas memperoleh hasil persentase ketuntasan belajar klasikal yaitu 86%. Sehingga media dikatakan sangat efektif dan bisa digunakan untuk menunjang pembelajaran dikelas. Sedangkan pada uji coba luas memperoleh hasil persentase ketuntasan belajar klasikal yaitu 94%. Sehingga media dikatakan sangat efektif dan bisa digunakan untuk menunjang pembelajaran dikelas.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan analisis hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ular tangga Pancasila kelas IV sekolah dasar layak digunakan apabila memenuhi tiga aspek yaitu kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan.

Media pembelajaran ular tangga dinyatakan valid setelah melalui uji validasi ahli media dan ahli materi. Hasil validasi dari ahli materi memperoleh hasil 96% yang dikategorikan sangat valid. Sedangkan hasil validasi dari ahli media memperoleh hasil 89% yang dikategorikan sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran sangat valid dan layak digunakan.

Media pembelajaran ular tangga dinyatakan praktis diperoleh dari angket respon guru dan siswa. Hasil respon guru terhadap media pembelajaran ular tangga memperoleh hasil 95% dikategorikan sangat praktis dan hasil respon siswa terhadap media pembelajaran ular tangga memperoleh hasil 97% dikategorikan sangat praktis. Berdasarkan hasil kepraktisan media pembelajaran ular tangga membuktikan bahwa respon guru dan siswa sangat baik terhadap media pembelajaran ular tangga.

Pengembangan media pembelajaran ular tangga dinyatakan efektif dalam meningkatkan kemampuan belajar siswa. Dapat dilihat dari hasil ketuntasan belajar siswa yang memperoleh hasil 94% yang dikategorikan sangat efektif digunakan sehingga dapat digunakan tanpa perbaikan.

SARAN

Bagi peneliti Selanjutnya, semoga penelitian ini bisa menjadi referensi peneliti selanjutnya dan diharapkan mampu dalam mengembangkan media dengan memperhatikan kebutuhan yang diperlukan dalam mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif sesuai dengan karakteristik serta kebutuhan siswa dan dapat mempermudah pemahaman siswa. Selain itu, perlu dilakukan penelitian lebih lanjut mengenai motivasi belajar siswa terhadap penggunaan media pembelajaran ular tangga.

Bagi Pendidik, Media pembelajaran ular tangga dapat dijadikan perantara penyampaian materi dari guru kepada siswa khususnya pada materi Pancasila. Selain itu, juga bisa memotivasi para guru agar mampu mengembangkan media pembelajaran yang lebih kreatif lagi agar antusias belajar siswa dalam pembelajaran semakin meningkat.

DAFTAR RUJUKAN

- Afandi, R. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar Siswa IPS di Sekolah Dasar*. Jurnal Inovasi Pembelajaran (Jinop), 1(1) 77-89.
- Arsyad, A. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Dyana Cindy Rahmawati, Evayenny dan Risky Dwi Prabowo. *Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Pada Mata Pelajaran IPS Materi Penjajahan Bangsa Indonesia*. Prosiding Seminar Pendidikan, 2020.
- Elsa Vanny Sukmawardani dan Suyitno , Eka Sari Setianingsih. *Pengembangan Media Ular Tangga Carakan Untuk Keterampilan Membaca Dan Menulis Aksara Nglegena Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Dwijaloka, 2021.
- Mar'atusholihah, H., Priyanto, W., & Damayani, A. T. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Ular Tangga Berbagai Pekerjaan*. Jurnal Mimbar PGSD Undiksha, 7(3), 253–260.
- Mardhani, A. W. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Mengelola Kartu Piutang Kelas XI Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten Tahun Ajaran 2016/2017*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Alfabeta : Bandung.
- Widiana, I. W., Parera, N. P. G., & Yuda Sukmana, A. I. W. I. (2019). *Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Kompetensi Pengetahuan Ipa*. Journal of Education Technology, 3(4), 315.