

Pengembangan Game Ular Tangga untuk Pembelajaran IPA Sekolah Dasar

Sylvia^{1✉}, Sri Wuryastuti² & Tatang Suranto³

^{1✉}Universitas Pendidikan Indonesia, sylvia1999@upi.edu, Orcid ID: [0000-0003-2488-6355](https://orcid.org/0000-0003-2488-6355)

²Universitas Pendidikan Indonesia, sri wuryastuti@upi.edu, Orcid ID: [0000-0002-1448-9236](https://orcid.org/0000-0002-1448-9236)

³Universitas Pendidikan Indonesia, ts@upi.edu, Orcid ID: [0000-0003-1599-9163](https://orcid.org/0000-0003-1599-9163)

Article Info

History Articles

Received:

Aug 2021

Accepted:

Oct 2022

Published:

Dec 2022

Abstract

Learning media is basically very important in the learning process. In line with the theory that various forms of media can be used to improve the learning experience in a more concrete direction. This is because learning media can provide convenience for teachers, especially in delivering learning material and can create an effective and efficient learning process. The board game media "Snakes and Ladders" is a learning media that can encourage students to be more creative, active and interested in participating in the learning process. On the other hand, it can also create an effective and efficient learning process. The aim of this research is to find out whether the media board game "Snakes and Ladders" is suitable for use in learning and whether it can improve the ability to learn science on environmental change material in fourth grade elementary school students in terms of expert assessment (material and media). The second objective is to find out the response from students after using the learning media product "Snakes and Ladders" board game. This type of mixed method research, namely the embedded design, was used in this research. This research found that: 1) The Snakes and Ladders learning media is said to be suitable for use as a learning tool for fourth grade students in elementary schools. This is proven by the percentage of validity level of learning material from expert validators of 83.9% on the "A" scale, the percentage of validity of learning media provided by expert media validators of 71.4% on the "B" scale, and the percentage of responses students with a qualifying percentage result of 87.5% with an "A" scale qualification.

Keywords:

Snakes and Ladders Game, Science Learning, ADDIE, Elementary School

How to cite:

Sylvia, S., Wuryastuti, S., & Suranto, T. (2022). Pengembangan media ular tangga untuk pembelajaran IPA sekolah dasar. *Didaktika*, 2(4), 661-670.

Info Artikel

Riwayat Artikel

Dikirim:

Agu 2021

Diterima:

Okt 2022

Diterbitkan:

Des 2022

Abstrak

Media pembelajaran pada dasarnya sangatlah penting dalam proses pembelajaran. Sejalan yang teori bahwa berbagai bentuk media dapat digunakan untuk meningkatkan pengalaman belajar ke arah yang lebih konkret. Hal tersebut dikarenakan media pembelajaran bisa memberikan kemudahan bagi guru khususnya dalam penyampaian materi pembelajaran dan bisa menciptakan proses pembelajaran yang efektif, dan efisien. Media board game Ular Tangga adalah salah satu media pembelajaran yang bisa mendorong siswa lebih kreatif, aktif, dan tertarik berpartisipasi dalam jalannya pembelajaran. Disisi lain juga bisa menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan juga efisien. Tujuan penelitian ini adalah untuk mngetahui apakah media board game Ular Tangga layak dipakai dalam pembelajaran dan apakah bisa memberikan peningkatan kemampuan pembelajaran IPA materi perubahan lingkungan pada siswa kelas IV sekolah dasar yang ditinjau dari penilaian ahli (materi dan media). Tujuan keduanya adalah untuk mengetahui respon dari siswa usai menggunakan produk media pembelajaran media board game Ular Tangga. Jenis penelitian mix method yaitu the embedded design digunakan pada penelitian ini. Penelitian ini menemukan bahwa: 1) Media pembelajaran Ular Tangga dikatakan layak dipakai sebagai sarana pembelajaran siswa kelas IV di Sekolah Dasar. Hal ini dibuktikan dengan persentase tingkat kevalidan materi pembelajaran dari validator ahli sebesar 83,9% berada pada skala "A", persentase kevalidan media pembelajaran yang diberikan validator ahli media sebesar 71,4% berada pada skala "B", dan persentase respon siswa dengan kualifikasi hasil presentase 87,5% dengan kualifikasi skala "A".

Kata Kunci:

Game Ular Tangga, Pembelajaran IPA, ADDIE, Sekolah Dasar

Cara mengutip:

Sylvia, S., Wuryastuti, S., & Suranto, T. (2022). Pengembangan media ular tangga untuk pembelajaran IPA sekolah dasar. *Didaktika*, 2(4), 661-670.

PENDAHULUAN

Pendidikan ialah upaya yang dilaksanakan dengan sadar, sistematis dan juga terencana yang tujuannya adalah untuk menyampaikan ilmu pengetahuan kepada siswa. Pendidikan berperan penting dalam pengembangan potensi manusia yang selanjutnya potensi tersebut bisa digunakan sebagai bekal hidupnya saat ini dan di kemudian hari. Selain untuk mengembangkan potensi dalam diri individu, pendidikan juga bisa meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM). Apabila kualitas SDM di Indonesia baik, secara otomatis akan membantu kemajuan bangsa Indonesia itu sendiri. Kualitas SDM sendiri bisa ditingkatkan dengan cara meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah, baik dari segi materi maupun dari segi penyampaiannya. Dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran yang bermutu, guru perlu memperhatikan cara penyampaian pembelajaran dengan menarik, salah satu diantaranya adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran.

Gagne & Briggs dalam Azhar Arsyad (2011) menjelaskan bahwa media pembelajaran pada dasarnya ialah sarana atau alat yang bisa menyalurkan materi pelajaran. Secara umum, media pembelajaran meliputi tape recorder, buku, kamera, video, film, video recorder, foto, slide, grafik, gambar, komputer atau bahkan bisa juga televisi. Dengan media-media tersebut, pendidik atau guru bisa menyampaikan materi pelajaran dengan mudah. Media pembelajaran pada dasarnya sangatlah penting dalam proses pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan media pembelajaran bisa memberikan kemudahan bagi guru dalam penyampaian materi pelajaran dan bisa menciptakan proses pembelajaran yang efektif, dan efisien. Maka dari itu, sudah seharusnya guru memanfaatkan media pembelajaran yang paling baik. Selain memudahkan dari sisi guru, media pembelajaran juga bisa membantu siswa memahami hal-hal yang diajarkan oleh guru.

Saat ini, banyak sekolah di Indonesia yang masih menerapkan metode pembelajaran secara konvensional, yakni masih menekankan pada hafalan materi. Jika pelajaran IPA masih ditekankan pada hafalan, hal ini dirasa tidak efektif sebab IPA adalah bidang ilmu yang pembahasannya sangat luas tidak hanya mencakup kehidupan alam saja. Susanto dalam Trapsilasiswi et al. (2017) menjelaskan bahwa IPA pada hakikatnya adalah ilmu pengetahuan tentang alam yang secara umum dibagi menjadi tiga pokok kajian yakni: IPA sebagai proses, IPA sebagai produk, dan IPA sebagai sikap. IPA sebagai suatu produk, maksudnya adalah IPA merupakan bidang ilmu yang membahas mengenai konsep, fakta-fakta, hukum, teori, dan prinsip-prinsip. IPA sebagai proses, maksudnya adalah IPA sebagai bidang ilmu yang berusaha mencari informasi terkait alam semesta. Sedangkan IPA sebagai sikap maksudnya adalah IPA ialah bidang ilmu yang berusaha mempelajari sikap ilmiah melalui kegiatan praktik/percobaan, simulasi, diskusi maupun kegiatan outdoor di lapang.

Sebagaimana diketahui, siswa memerlukan lingkungan belajar yang produktif yang bisa membantu siswa mencapai keberhasilan belajar dan mampu meningkatkan produktifitas siswa dalam belajar. Lingkungan belajar yang produktif ini bisa diciptakan dengan menerapkan teknik pembelajaran yang sifatnya permainan. Oleh sebab itu, peneliti tertarik untuk menghubungkan pelajaran IPA sekolah dasar dengan teknik permainan. Dengan kata lain, peneliti tertarik untuk mengemas pelajaran IPA Sekolah Dasar materi perubahan lingkungan dalam bentuk permainan. Hal ini dimaksudkan supaya siswa terdorong untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran di kelas.

Sebagaimana diungkapkan oleh Sadiman et al. (2011), permainan merupakan langkah efektif yang bisa diadopsi oleh guru untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan. Permainan dalam proses belajar akan memotivasi siswa untuk mengikuti jalannya proses belajar dan mendorong siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti merumuskan ide pembelajaran dengan menghubungkan game yang sangat umum di mainkan oleh anak usia dasar yaitu “Snakes and Ladders” atau yang lebih dikenal dengan sebutan “Ular Tangga”. Media pembelajaran Ular Tangga ini diharapkan bisa mendorong siswa menjadi siswa yang kreatif dan aktif dalam mengikuti pembelajaran IPA pada materi perubahan lingkungan. Disamping itu, media pembelajaran Ular Tangga ini diharapkan pula bisa mendorong siswa mempunyai motivasi yang tinggi dalam belajar, dibandingkan dengan mendengarkan materi dari guru melalui ceramah, menghafal, dan sebatas mengerjakan soal-soal.

METODOLOGI

Mix Method dipilih sebagai metode penelitian. Mix method ialah langkahmetode penelitian yang mengkombinasikan dua metode yakni kualitatif dan kuantitatif. Jenis penelitian mix method yang peneliti gunakan di dalam penelitian ini ialah the embedded design, yakni desain penelitian dimana seperangkat data memberikan peran sebagai pendukung dalam studi yang didasarkan pada jenis data yang lain. Metode ini mengkombinasikan metode penelitian kualitatif dan kuantitatif secara bersamaan (simultan).

Pada penelitian ini, peneliti memilih prosedur penelitian berupa penelitian dan pengembangan dengan mencakup: 1) Revisi produk yang didasarkan pada pendapat ahli materi dan media, 2) Pengujian produk, dan 3) Penyempurnaan produk (Yumarlin, 2013). Adapun model untuk mengembangkan produk yang dipakai dalam penelitian merujuk pada model ADDIE. Dick dan Carry (1996) dalam Susanto & Ayuni (2017) menyebutkan bahwa model ADDIE terdiri dari 5 tahap yang meliputi Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*) dan Evaluasi (*Evaluation*).

Penelitian dilaksanakan di MI AL-Urwatul Wutsqo Kota Tangerang, yang berlokasi tepatnya di Jl. Prabu Kiansantang, Banten. Pada penelitian ini peneliti memilih siswa kelas IV MI AL-Urwatul Wutsqo Kota Tangerang sebagai subjek dalam penelitian dan pengembangan terhadap media pembelajaran yang peneliti rancang. Dengan jumlah siswa maksimal 10 orang, maka peneliti akan membagi kelompok untuk menggunakan media pembelajaran secara bergantian. Setelah bermain, peneliti menyebarkan kuesioner (angket) sebagai observasi selama penelitian berlangsung.

Adapun objek dalam penelitian ini adalah pembelajaran IPA dengan materi Buah-buahan di Lingkungan sekitar yang menggunakan media board game atau papan permainan Ular Tangga dalam upaya peningkatan proses pembelajaran siswa kelas IV MI AL-Urwatul Wutsqo Kota Tangerang. Sumber data penelitian terdiri dari dosen ahli media, dosen ahli materi dan siswa. Pengumpulan data memakai teknik (1) Wawancara dengan guru bidang pembelajaran IPA di MI ALUrwatul Wutsqo Tangerang; 2) Dokumentasi dan; 3) Angket (angket untuk mengetahui penilaian ahli media, angket untuk mengetahui penelitian ahli materi serta angket untuk mengetahui respon siswa).

Angket merupakan instrumen utama yang dipakai. Tujuan penyebaran angket kepada ahli materi dan media, serta kepada siswa adalah untuk mengumpulkan data yang berhubungan dengan kualitas media pembelajaran Ular Tangga yang dikembangkan oleh peneliti. Kualitas media pembelajaran Ular Tangga dilihat dari segi kepraktisan, keefektifan dan kevalidan. Adapun jenis angket yang dipakai ialah angket terstruktur dengan pengukuran angket memakai skala Likert.

Peneliti menggunakan teknik analisis data kualitatif serta data kuantitatif. Data kualitatif yang utama ialah hasil wawancara, saran-saran, serta komentar guru, validator serta siswa. Data

kualitatif berfungsi untuk mempertimbangkan bagaimana langkah pengembangan produk yang dirancang. Sementara itu, data kuantitatif meliputi skor penilaian yang dapat dari validator dan siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media Ular Tangga dalam penelitian ini merupakan gabungan dari permainan Ular Tangga dan pembelajaran IPA yang ada pada sebuah kartu yang berisi tentang materi perubahan lingkungan. Media ini diberi judul oleh peneliti yaitu “Media Pembelajaran Game Ular Tangga (Materi Perubahan Lingkungan)”. Pada kartu yang disajikan dalam permainan ini terbagi menjadi 2, yaitu kartu pengetahuan dan kartu pemahaman, dimana setiap siswa akan mengambil kartu tersebut sebagai proses belajar (Sadiman et al., 2011).

Model yang dipakai dalam mengembangkan media pembelajaran game Ular Tangga ini mengikuti model pengembangan produk dengan tahapan ADDIE yang meliputi lima tahapan: tahap pertama ialah Tahap Analisis (*Analysis*), kemudian ke Tahap Desain (*Design*), setelah mendesain selanjutnya ke Tahap Pengembangan (*Development*) kemudian lanjut pada Tahap Implementasi (*Implementation*), dan tahap terakhir ialah Tahap Evaluasi (*Evaluation*) yang juga diadopsi dari penelitian Abdilah & Sudrajat (2014). Berikut diuraikan masing-masing tahap pengembangan produk media pembelajaran Ular Tangga.

Tahap Analisis

Bedasarkan observasi, proses pembelajaran IPA khususnya pada materi perubahan lingkungan, guru masih belum memanfaatkan media pembelajaran secara optimal. Hal ini jelas dapat diketahui dari pengakuan guru yang mengatakan bahwa guru hanya menggunakan LKS juga terkadang menggunakan gambar-gambar yang terdapat pada LKS. Dengan banyaknya materi yang membuat siswa sulit memahami materi IPA perubahan lingkungan. Dengan itu, saat guru melontarkan pertanyaan terkait materi yang dijelaskan di pertemuan sebelumnya, siswa hanya diam tidak memberi jawaban. Hal ini membuat guru merasa bahwa media pembelajaran yang digunakan masih belum maksimal dalam menyampaikan materi pembelajaran, khususnya pada materi IPA perubahan lingkungan.

Tahap Desain

Tahap desain produk media pembelajaran terdiri dari 3 tahap, yaitu:

Perancangan Desain

Desain produk media pembelajaran yang dirancang peneliti umumnya sama seperti game Ular Tangga yang biasa dimainkan, hanya saja ada beberapa modifikasi yang dilakukan peneliti, umumnya game Ular Tangga hanya dimainkan sesuai dengan peraturan biasa dimana setiap bidak harus melangkah sesuai dengan jumlah dadu yang didapat. Namun perbedaan yang dibuat peneliti ialah menambah dua jenis kartu dimana masing-masing kartu terdapat materi pembelajaran yang akan dikuasai siswa. Kelengkapan dalam media pembelajaran Ular Tangga materi perubahan lingkungan yang dirancang peneliti ini ialah sebagai berikut 1 Box game, 1 buah lembar permainan, 4 buah bidak, 2 buah dadu, 1 set kartu pengetahuan (35 buah), 1 set kartu pemahaman (10 buah) dan 1 lembar peraturan permainan.

Perancangan Aturan Permainan, Soal dan Jawaban

Pada tahapan ini, peneliti menyusun peraturan dan membuat soal sekaligus jawaban dari materi perubahan lingkungan yang akan disusun untuk kartu permainan.

Pembuatan Desain Produk

Pembuatan desain produk ini menggunakan aplikasi Corel Draw X7, dengan membuat Box Game yang berbentuk persegi panjang berukuran 37cm x 41cm. Setelah itu peneliti membuat

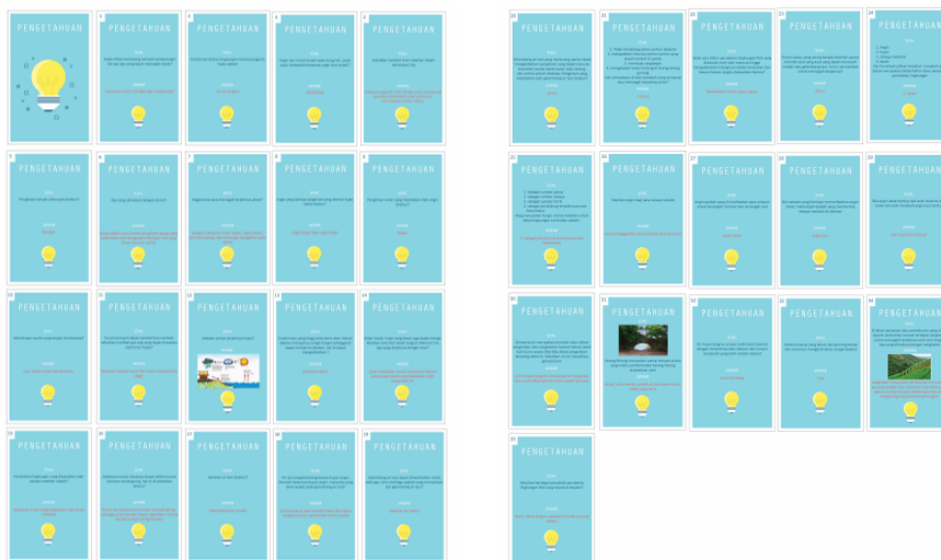
membuat lembar permainan berukuran 15cm x 30cm dan terdapat 50 petak dengan memasukan gambar (Ular, Tangga, Otak, dan Lampu) pada beberapa petak yang didesain agar lebih menarik. Peneliti juga mendesain beberapa kartu berbentuk persegi dengan ukuran 10cm x 12cm atau seukuran dengan KTP yang kemudian dicetak menggunakan kertas Flexi China berukuran A3. Sebelum dicetak, tampilan media pembelajaran perlu divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Berikut adalah tampilan media pembelajaran game Ular Tangga sebelum mendapat validasi dari ahli (materi dan media).



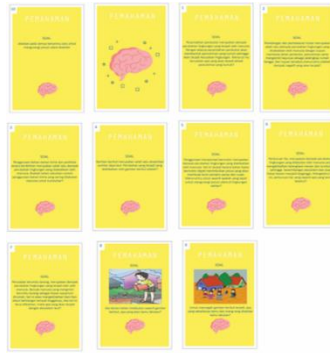
Gambar 1. Banner Ular Tangga



Gambar 2. Gambar Depan Kartu Pengetahuan dan Kartu Pemahaman



Gambar 3. Kartu Pengetahuan Bagian Belakang



Gambar 4. Kartu Pemahaman Bagian Belakang



Gambar 5. Box Game dan Kartu Peraturan Permainan

Tahap Pengembangan

Media yang telah didesain oleh peneliti selanjutnya divalidasi oleh validator atau ahli materi dan media. Validasi ahli materi diberikan kepada Dosen yang menguasai materi Perubahan Lingkungan yaitu Ibu Hj. Susi Susilawati, M.Pd. Sedangkan validasi ahli media diberikan kepada Dosen yang menguasai bidang media pembelajaran yaitu Muhammad Hanif M, Pd. Berdasarkan analisis penulis dari data Tabel 1, dapat dipahami bahwa media belajar dalam bentuk game Ular Tangga tentang materi perubahan lingkungan yang dikembangkan oleh peneliti sudah cukup baik jika dilihat dari aspek isi materi/ isi pembelajarannya. Hal ini dibuktikan dari skor penilaian ahli materi yaitu sebesar 47 (skor maksimal 56), dan dibuktikan dengan persentase validitas 83,9% atau “Sangat Baik”. Dengan demikian, media pembelajaran game Ular Tangga yang dibuat tidak perlu direvisi oleh validator karena seluruh item kriteria yang dinilai sudah “valid” atau baik untuk digunakan.

Tabel 1. Hasil Validasi Validator Ahli Materi pada Setiap Komponen

No	Kriteria	Hasil
1	Penggunaan judul media dengan materi pembelajaran	3
2	Kesesuaian dan kejelasan bahasa yang dipakai dalam materi	3
3	Materi bisa mendorong rasa ingin tahu siswa untuk belajar	4
4	Kesesuaian materi dengan perkembangan siswa saat ini	3

5	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar yang dimiliki siswa	2
6	Kesesuaian materi dengan indikator yang dibuat	3
7	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran perkembangan peserta didik	3
8	Media relevan dengan materi yang akan disampaikan siswa	4
9	Penggunaan judul media menarik membuat siswa termotivasi untuk belajar	4
10	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	3
11	Kelengkapan materi pada media media pembelajaran	4
12	Kejelasan dan kesesuaian relevansi bahasa yang digunakan dalam materi	3
13	Media dapat mendorong siswa berinteraksi langsung	4
14	Media dapat mendorong respon siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran	4
Skor Total		47
Skor Maksimal		56

Bedasarkan data yang ada di Tabel 2 dibawah, dapat dipahami bahwa secara umum media belajar game Ular Tangga yang dibuat cukup baik apabila dilihat dari segi design dan segi media. Hal ini dibuktikan dari skor yang didapat yakni 40 (skor maksimal 56) dan dibuktikan dari persentase validitas 71,4% atau “Baik”. Dengan demikian maka media pembelajaran Ular Tangga masih belum sempurna atau perlu direvisi sesuai dengan arahan validator ahli. Hasil media yang perlu direvisi oleh ahli media ialah dengan harus menambah beberapa soal pada kartu pemahaman, hal ini perlu dilakukan agar tidak terjadinya pertanyaan mengulang pada saat dimainkan oleh siswa kelas IV sekolah dasar.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Desain Media Pembelajaran

No	Aspek	Hasil
1.	Kualitas Bahan yang digunakan media	3
2.	Besar ukuran media yang digunakan	3
3.	Ketahanan bahan media	3
4.	Bahan tempat penyimpanan media	3
5.	Ukuran gambar pada media ular tangga	3
6.	Kejelasan gambar pada media	3
7.	Kesesuaian gambar papan ular tangga dengan materi	2
8.	Pemilihan warna pada desain kartu pembelajaran pada media ular tangga	2
9.	Kesesuaian gambar pada desain kartu ular tangga	3
10.	Pemilihan font huruf pada desain kartu ular tangga	2
11.	Ukuran font yang digunakan pada desain kartu ular tangga	2
12.	Bentuk packaging media	3
13.	Tampilan media menarik dan mudah dibawa atau dipindahkan	3
14.	Penyajian media mampu mengembangkan minat belajar siswa	2
Skor total		40
Skor maksimal		56

Tahap Pengembangan

Pada tahapan ini, produk yang sudah direvisi akan memasuki tahap implementasi. Namun, dengan masih tingginya tingkat penyebaran virus Covid-19 hal ini membuat tahap implementasi yang dilakukan dalam percobaan media pembelajaran ini tidak dapat diuji cobakan pada banyaknya siswa di sekolah Dasar. Namun penelitian tetap berlangsung sesuai dengan intruksi dari kepala sekolah MI AL-Urwatul Wutsqo dengan membatasi jumlah murid yang mengikuti tahap uji coba media pembelajaran maksimal sepuluh orang siswa yang dibagi menjadi dua sesi dengan hari yang berbeda. Namun peneliti melakukan uji coba media hanya pada delapan orang siswa saja, yang dibagi menjadi dua sesi pertemuan sesuai dengan arahan kepala sekolah. Sesi pertama dilakukan oleh empat orang siswa perempuan kelas IV, kemudian pada pertemuan ke dua tahap uji coba media pembelajaran dilakukan oleh empat orang siswa laki-laki. Tahap implementasi ini dilakukan dengan tetap mematuhi protokol kesehatan yang ketat. Seperti menggunakan hand sanitizer sebelum memasuki kelas untuk mencoba media pembelajaran game Ular Tangga pada materi IPA tentang perubahan lingkungan, serta menggunakan masker dengan baik. Berdasarkan hasil yang diperoleh bahwa media yang dikembangkan ditinjau dari aspek angket yang telah dinilai oleh respon siswa dalam uji coba media telah memperoleh hasil presentase 87,5% dengan mencapai kualifikasi "Sangat Baik" dari rentang pencapaian 76%-100%. Kesimpulannya, media Ular Tangga untuk meningkatkan pembelajaran IPA khususnya materi perubahan lingkungan Kelas IV sekolah dasar mendapat nilai "A" atau dalam kategori sangat layak, menarik, jelas, konsisten, tepat, serta tidak perlu revisi.

Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi ialah tahapan pengembangan produk yang paling terakhir. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui berapa besar efektivitas pengembangan media untuk meningkatkan pembelajaran IPA materi Perubahan Lingkungan (Salam et al., 2019). Presentase Kelayakan yang di peroleh dari 2 validator ahli, yakni ahli materi sebesar 83,9% dan ahli media sebesar 71,4%, serta didapat dari respon siswa sebesar 87,5% yang berarti media pembelajaran Ular Tangga untuk meningkatkan pembelajaran IPA materi perubahan lingkungan. "Sangat Layak" untuk dikembangkan. Dapat dilihat pula presentase hasil keseluruhan dari tanggapan peserta didik dan validator yaitu sebesar 80,9% atau "Sangat Baik", sehingga media pembelajaran Ular Tangga.

Diskusi

Media pembelajaran yang diterapkan dinilai sangat layak digunakan dengan pembelajaran IPA materi lingkungan di sekolah dasar hal tersebut sejalan dengan yang dipaparkan oleh Widiana et al. (2019) bahwa permainan Ular Tangga layak digunakan pada pembelajaran materi pembelajaran IPA serta memenuhi syarat media sebagai alat permainan beredukasi. Penelitian lain dari Abdillah & Sudrajat (2014) juga menunjukkan hal yang senada dimana pengembangan permainan sejenis Ular Tangga sangat potensial dan efektif. Potensi utama tersebut juga dianggap layak sebagai alternatif di sekolah dasar (Wahid, 2018). Dengan begitu permainan Ular Tangga ini dapat diimplementasikan lebih marak oleh tenaga pendidik agar manfaat dari penggunaan media pembelajaran ini dapat lebih signifikan dan berkelanjutan.

KESIMPULAN

Bedasarkan hasil penelitian serta pembahasan, dapat peneliti simpulkan bahwa peneliti menggunakan model ADDIE untuk mengembangkan media pembelajaran dalam bentuk game Ular Tangga. Setelah melewati tahap analysis sampai dengan tahap evaluasi maka media pembelajaran Ular Tangga untuk meningkatkan pembelajaran IPA memperoleh hasil yang

dikatakan layak untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, khususnya teruntuk siswa kelas IV sekolah dasar. Berdasarkan uji validitas media diperoleh presentase tingkat kevalidan materi pembelajaran dari validator ahli sebesar 83,9% berada pada skala "A" yakni dalam kategori sangat layak, menarik, jelas, konsisten, tepat, mudah, serta valid. Dengan demikian, media pembelajaran Ular Tangga tidak perlu direvisi. Adapun presentase kevalidan media pembelajaran yang diberikan validator ahli media sebesar 71,4% berada pada skala "B" dengan tingkat layak dan perlu direvisi. Selain itu, media pembelajaran Ular Tangga untuk meningkatkan pembelajaran IPA juga mendapatkan respon siswa dengan kualifikasi hasil presentase 87,5% dengan kualifikasi skala "A" yakni dalam kategori sangat layak, menarik, jelas, konsisten, tepat, mudah, serta tidak perlu revisi.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdilah, I. & Sudrajat, D. (2014). Pengembangan permainan ular tangga pada pelajaran matematika untuk meningkatkan prestasi belajar siswa di SDN Majalengka Wetan VII. *Jurnal ICT-STMKI*, 11(1), 43-50.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran (17th ed.)*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Sadiman, A., Rahardjo, R., Haryono, A., & Harjito, H. (2011). *Media Pendidikan: Pengertian Proses dan Pengembangannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Salam, N., Safei, S., & Jamilah, J. (2019). Pengembangan media pembelajaran ular tangga pada materi sistem saraf. *Jurnal Al-Ahya*, 1(1), 52-69. <https://doi.org/10.24252/al-ahya.v1i1.5630>
- Susanto, F., & Ayuni, I. R. (2017). Pengembangan perangkat pembelajaran model kooperatif tipe NHT dengan strategi pemecahan masalah (problem solving) sistematis bagi peserta didik SMP di Kabupaten Pringsewu. *Aksioma: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 6(3), 301-307. <http://dx.doi.org/10.24127/ajpm.v6i3.1054>
- Trapsilasiswi, D., Pratiwi, A. I., & Susanto, S. (2017). Profil berpikir kritis siswa kelas X-IPA 3 MAN 2 Jember berdasarkan gender dalam menyelesaikan soal matematika pokok bahasan sistem persamaan linier tiga variabel. *Kadikma*, 8(1), 20-30. <https://doi.org/10.19184/kdma.v8i1.5137>
- Wahid, A. (2018). Pentingnya media pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar. *Istiqra: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam*, 5(2), 1-11. <https://jurnal.umpar.ac.id/index.php/istiqra/article/view/461>
- Widiana, I. W., Parera, N. P. G., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2019). Media permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada kompetensi pengetahuan IPA. *Journal of Education Technology*, 3(4), 314-321. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i4.22556>
- Yumarlin, M. Z. (2013). Pengembangan permainan ular tangga untuk kuis mata pelajaran sains sekolah dasar. *Jurnal Tehnik*, 3(1), 75-85. <https://www.e-journal.janabadra.ac.id/index.php/jurnalteknik/article/view/2681>