

Pengembangan Media Snakes and Ladders untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Silvina Andrianto¹, Muthyara Daryus², Nurhizrah Gistituati³

Pendidikan Dasar, Universitas Negeri Padang^(1,2,3)

Email: silvinaandrianto18@gmail.com, muthyaradaryus@gmail.com, icha_yp@yahoo.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran ular tangga yang valid dan praktis pada mata pelajaran IPA kelas IV. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan. Media pembelajaran dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE. Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran 2020/2021. Instrumen penelitian meliputi lembar validasi, lembar kepraktisan (angket respon guru dan siswa) dan lembar keefektifan (pertanyaan pre-test dan post-test). Hasil validasi media pembelajaran ular tangga pada mata pelajaran IPA kelas IV SD berada pada kategori sangat valid sebesar 94,1%. Media permainan tangga pintar yang telah dikembangkan dikategorikan sangat praktis oleh pendidik sebesar 96% dan keefektifan media ular tangga sebesar 0,81% dengan kriteria sangat efektif. Media pembelajaran ular tangga pada mata pelajaran IPA kelas IV SD yang dihasilkan sangat valid, sangat praktis dan sangat efektif digunakan pada mata pelajaran IPA kelas IV SD. Saran peneliti adalah media pembelajaran ular tangga pada mata pelajaran IPA kelas IV SD yang telah dikembangkan dapat digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran di kelas.

Kata Kunci: Ular Tangga, Proses Pembelajaran, Mata Pelajaran IPA

Abstract

This study aims to produce valid and practical learning media for snakes and ladders in class IV science subjects. This type of research uses research and development. Learning media was developed using the ADDIE model. This research was conducted in the odd semester of the 2020/2021 school year. The research instruments included validation sheets, practicality sheets (teacher and student response questionnaires) and effectiveness sheets (pre-test questions and post-test questions). The results of the validation of learning media for snakes and ladders in science subjects for grade IV SD are in the very valid category of 94.1%. The smart ladder game media that has been developed are categorized as very practical by educators by 96% and the effectiveness of the snake and ladder media is 0.81% with very effective criteria. The learning media for snakes and ladders in science subjects for grade IV SD produced are very valid, very practical and very effective for use in science subjects in grade IV SD. Researcher's suggestion is that the learning media for snakes and ladders in science subjects in grade IV SD that have been developed can be used as a medium in the learning process in the classroom.

Keyword: Snakes and Ladders, learning process, science subjects

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Namun,

fakta yang dijumpai dilapangan pada saat ini dunia pendidikan masih memiliki beberapa kendala yang berkaitan dengan mutu pendidikan.

Kendala yang berkaitan dengan mutu pendidikan pada saat sekarang ini bukanlah hal yang mudah untuk diselesaikan. Untuk meningkatkan mutu pembelajaran dipengaruhi oleh mutu guru praktik dalam proses belajar mengajar (Sunaengsih, 2016:183). Namun, fakta yang ditemukan dilapangan pada saat ini proses pembelajaran tidak berjalan dengan semestinya. Salah satu cara dalam mengimplementasikan agar proses pembelajaran berjalan dengan semestinya dapat melalui belajar mata pelajaran IPA di sekolah.

Pelajaran IPA merupakan mata pelajaran wajib yang ada dijenjang pendidikan formal Indonesia yang termasuk dalam kurikulum pendidikan. Tetapi pada saat ini belum semua sekolah yang dalam pembelajaran menggunakan media. Masalah kontekstual yang diberikan mampu mendorong siswa untuk menemukan hubungan suatu materi yang dipelajari.dengan situasi.dunia nyata (Desyandri, Yesya, & Alwi, 2018).

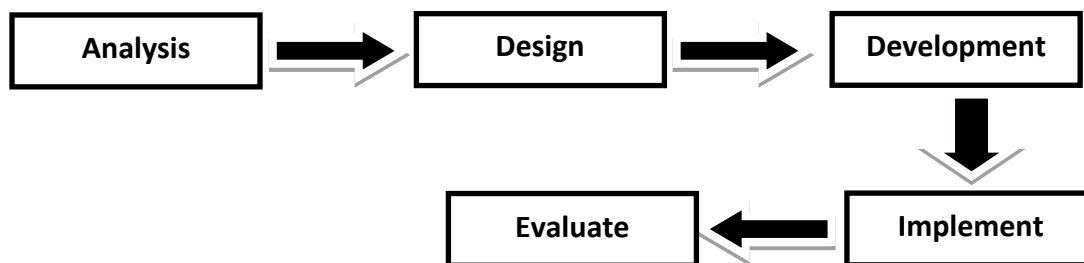
Dan hasil observasi yang dilakukan oleh penulis tanggal 24-26 Oktober 2020 di SDN NO 29 Rantau Batu Pasar saat pembelajaran berlangsung banyak siswa tidak mendengarkan guru dalam proses belajar tapi siswa sibuk dengan kesibukannya. Hal ini, disebabkan proses pembelajaran yang membosankan. Dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan wali kelas IV bahwa proses belajar mengajar kurang diminati siswa karena proses belajar membosankan, hal ini disebabkan kurangnya penggunaan media pembelajaran di kelas. Pada saat proses belajar guru hanya menggunakan media gambar, buku siswa serta buku guru. Selain itu guru didalam proses belajar mengajar hanya dengan metode ceramah dan tanya jawab sehingga banyak siswa yang kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini, menyebabkan hasil belajar siswa tidak sesuai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Berdasarkan dari hasil ujian MID semester 1 menunjukan banyak nilai siswa yang kurang dari KKM. Dari permasalahan yang terjadi maka guru di sekolah harus dapat menciptakan suatu media agar dapat menunjang proses belajar mengajar, maka peneliti mengembangkan media pembelajaran menarik.

Pengembangan media sederhana tersebut bertujuan untuk meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar peserta didik. Maka, dengan adanya hal tersebut peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Snakes and ladders untuk Meningkatkan Kreatifitas Siswa Kelas IV SD”.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D). Menurut Sugiyono (2009:297) “Penelitian pengembangan adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut”. Pelaksanaan penelitian ini dikembangkan dengan memodifikasi model ADDIE.



Gambar 1. Bagan Langkah-langkah model pengembangan ADDI dimodifikasi dari Sani (2018:242)

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data kualitatif dan bentuk deskriptif. Yaitu dengan mendeskripsikan kevalidan, kepraktisan dan keefektifitasan menggunakan Media Ular tangga. Data yang diperoleh dari hasil validasi dan data yang diambil dari pelaksanaan uji coba kemudian dianalisis. Teknik analisis data yang digunakan adalah data kualitatif dalam bentuk deskriptif yang mendeskripsikan validitas, praktikalitas perangkat pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan Media Snakes and ladders dirancang untuk dapat digunakan oleh guru dan peserta didik di SD kelas IV. Media Snakes and ladders berfungsi sebagai alat bantu dalam pelaksanaan pembelajaran. Media Snakes and ladders yang dijadikan pedoman diharapkan dapat meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik. Keberhasilan belajar siswa akan ada jika mereka termotivasi serta aktif dalam pembelajaran (Pratama, Firman, & Neviyarni, 2019).

Analisis Validasi

Validasi yang dilakukan pada penelitian ini menekankan pada validitas internal (rasional) dengan menggunakan kriteria yang ada di dalam produk pengembangan. Aspek yang diamati adalah aspek materi, aspek media. Untuk menguji dua aspek validitas dapat digunakan pendapat dari ahli.

Aspek yang dinilai pada ahli media yaitu aspek teknis dan estetika. Kevalidan dari ahli media 94,1% dengan kriteria sangat valid. Dimana dari aspek teknis diperoleh persentase kevalidannya 96,8% dengan kriteria sangat valid dan aspek estetika diperoleh persentase 91,6% dengan kriteria sangat valid. Hal ini dapat diartikan bahwa Media Snakes and ladders dapat digunakan.

Tabel 2. Analisis Angket Validasi Ahli Media

No	Indikator yang Dinilai	Nilai	Kategori
1	Teknis	96,8%	Valid
2	Estetika	91,6%	Valid
	Rata-rata	94,1%	Valid

Dari pernyataan dan pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan Media Snakes and ladders pada aspek media dengan rata-rata nilai validasi 94,1% sudah memenuhi kriteria sangat valid.

Analisis Praktikalitas

Praktikalitas dilakukan setelah Media Snakes and ladders divalidasi dan layak untuk diujicobakan dengan tujuan mengetahui tingkat kepraktisan Media Snakes and ladders divalidasi kelas IV SD. Data praktikalitas Media Snakes and ladders divalidasi yang dikembangkan diperoleh dari hasil pengamatan, respon guru dan respon peserta didik. Setelah proses pembelajaran dengan menggunakan Media Snakes and ladders divalidasi.

Praktikalitas Media Pembelajaran Snakes and ladders oleh Guru

Analisis data hasil uji praktikalitas oleh guru kelas iv sd menunjukkan bahwa Media Snakes and ladder yang telah dikembangkan memperoleh dengan hasil 96% dengan kriteria sangat praktis. Berdasarkan pembahasan tersebut, dikaitkan dengan teori bahwa data uji praktikalitas Media Snakes and ladders dianalisis dengan persentase (%) menggunakan rumus yang dimodifikasi dari Trianto 2009:243.

Tabel 3. Hasil Praktikalitas Guru

No	Indikator yang Dinilai	Nilai	Kategori
1	Kemudahan Penggunaan	89%	Sangat Praktis
2	Efektifitas Waktu Pembelajaran	100%	Sangat Praktis
3	Manfaat	100%	Sangat Praktis
	Rata-rata	96%	Sangat Praktis

Dari pernyataan dan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan Media Snakes and ladders pada aspek praktikalitas guru dengan rata-rata nilai praktikalitas 96% sudah memenuhi kriteria sangat praktis.

Praktikalitas Media Pembelajaran Snakes and ladders oleh Peserta Didik

Analisis data hasil uji praktikalitas oleh siswa kelas IV SD menunjukkan bahwa Media Snakes and ladders yang telah dikembangkan memperoleh hasil 97% dengan kriteria sangat praktis. Angka tersebut didapat dari rata-rata pernyataan yang diberikan oleh peserta didik tertarik untuk menggunakannya Media Snakes and ladders dalam pembelajaran dan memudahkan peserta didik memahami materi dan memudahkan peserta didik untuk menjawab soal-soal yang ada pada Media Ular tangga.

Tabel 4. Hasil Praktikalitas Peserta Didik

No	Indikator yang Dinilai	Nilai	Kategori
1	Minat Siswa	95%	Sangat Praktis
2	Proses Penggunaan	98%	Sangat Praktis
3	Peningkatan Keaktifan Siswa	98%	Sangat Praktis
	Rata-rata	97%	Sangat Praktis

Jadi dari pernyataan dan pendapat tersebut dapat disimpulkan dari praktikalitas siswa bahwa Media Snakes and ladders pada hasil analisis praktikalitas diperoleh dengan rata-rata 97% sudah memenuhi kriteria sangat praktis.

Analisis Efektifitas

Peneliti memberikan Media Pembelajaran Snakes and ladders tersebut kepada guru sehingga dapat dijadikan pedoman dalam merancang media pembelajaran, dapat dijadikan sumber belajar yang menarik dan dapat meningkatkan minat siswa untuk mengerjakan soal-soal latihan. Hal ini sesuai dengan hasil tes efektifitas yang didapat dari rata-rata hasil pre test 38 dan rata-rata pro test 88,4. Berdasarkan pembahasan tersebut dikaitkan dengan teori Hake; Wati 2017:159, bahwa efektifitas Media Pembelajaran Snakes and ladders yang dikembangkan ditinjau dari aspek tes hasil belajar kemudian dianalisis menggunakan N-gain Score.

Jadi dapat disimpulkan bahwa pengembangan lembar kerja peserta didik berbasis karakter dengan nilai rata-rata N-Gain 0,81 sudah dapat dikatakan kategori tinggi.

KESIMPULAN

Validitas Media Snakes and ladders kelas IV SD dinyatakan sangat valid dengan persentase yang diperoleh 94,1% yang berarti bahwa Media Snakes and ladder ini dapat digunakan sebagai sumber belajar untuk siswa kelas IV SD. Praktikalitas Media Snakes and ladders kelas IV SD yang digunakan oleh guru dan siswa dinyatakan sangat praktis dengan persentase yang diperoleh 96,5% yang berarti bahwa Media Snakes and ladder ini dapat

digunakan sebagai bahan ajar baik bagi guru dan siswa. Efektifitas Media Snakes and ladders kelas IV SD yang digunakan oleh guru dan siswa dinyatakan sangat efektif dengan persentase yang diperoleh 0,81% yang berarti bahwa Media Snakes and ladder ini dapat digunakan sebagai bahan ajar baik bagi guru dan siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Desyandri, Yesya, D. P., & Alwi, E. (2018). Pengaruh Penggunaan Model Contextual Teaching and Learning (CTL) dalam Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar. *E-Journal Inovasi Pembelajaran SD*, 6(1), 1–10.
- Muslich Masnur. 2018. Pendidikan Karakter (Menjawab Tantangan Krisis Multidimensional). Jakarta: Bumi Aksara.
- Pratama, F., Firman, & Neviyarni. (2019). Pengaruh Motivasi Belajar Ipa Siswa Terhadap Hasil. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(3), 280–286.
- Purwanto. 2016. Evaluasi Hasil Belajar Belajar. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Sani, R. A., Suswanto, H. dan Sudiran. (2018). Penelitian Pendidikan. Tangerang: Tirta Smart.
- Sunaengsih, C. (2016). Pengaruh Media Pembelajaran terhadap Mutu Pembelajaran pada Sekolah Dasar Terakreditasi A. *Jurnal Mimbar Sekolah Dasar*, 3 (2), 183-190.
- Sudjana. 2011. Metode Statistika. Bandung. Tarsito.
- Sugiyono. 2009. Metode Penelitian Pendidikan(Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A. 2013. Teori Belajar dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar. Jakarta: Prenadamedia Graup.
- Trianto. 2015. Model Pembelajaran Terpadu. Jakarta. Bumi Aksara.
- Wati, Hartini dan Resy. 2017. Pengembangan Modul Fisika Berintegrasi Kearifan Lokal Hulu Sungai Selatan. *Jurnal Inovasi dan Pembelajaran Fisika*, 4 (2), 159.