

# **Pengembangan Media Ular Tangga dalam Pembelajaran Tematik pada Tema Lingkungan Sahabat Kita terhadap Siswa Kelas V SDN 104188 Medan Krio**

**Alisa Fika Audri<sup>1</sup>, Apiek Gandamana<sup>2</sup>, Sorta Simanjuntak<sup>3</sup>, Daitin Tarigan<sup>4</sup>, Husna Parluhutan Tambunan<sup>5</sup>**

<sup>1,2,3,4,5</sup> Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Medan

e-mail: [alisafikaudri@gmail.com](mailto:alisafikaudri@gmail.com)

## **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan, efektifitas, dan praktikalitas Media Ular Tangga Dalam Pembelajaran Tematik Pada Tema Lingkungan Sahabat Kita Terhadap Siswa Kelas V SDN 104188 Medan Krio. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* dengan model *ADDIE: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. Teknik pengumpulan data dengan observasi, wawancara, tes, dan angket. Teknik analisis data berupa analisis data kuantitatif dan kualitatif. Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk Media Ular Tangga Dalam Pembelajaran Tematik Pada Tema Lingkungan Sahabat Kita Terhadap Siswa Kelas V SDN 104188 Medan Krio. Media yang telah di validasi oleh validator media dan materi diperoleh skor persentase 96% dan 89% dengan kriteria sangat layak. Kepraktisan dengan hasil persentase 95% dengan kriteria sangat praktis. Keefektifan mendapatkan persentase 81,25% dengan kriteria sangat efektif. Dengan demikian Media Ular Tangga Dalam Pembelajaran Tematik Pada Tema Lingkungan Sahabat Kita Subtema 1 Pembelajaran 3 Terhadap Siswa Kelas V SDN 104188 Medan Krio dinyatakan layak, valid, dan praktis digunakan sebagai perangkat belajar serta mampu menciptakan kegiatan belajar yang aktif dan efektif.

**Kata Kunci:** *Media Pembelajaran, Ular Tangga, Model ADDIE*

## **Abstract**

This research aims to determine the feasibility, effectiveness and practicality of Snakes and Ladders Media in Thematic Learning on the Environmental Theme Our Friends for Class V Students at SDN 104188 Medan Krio. The research uses the Research and Development method with the ADDIE: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation model. Data collection techniques using observation, interviews, tests and questionnaires. Data analysis techniques include quantitative and qualitative data analysis. This research and development resulted in the product Snakes and Ladders Media in Thematic Learning on the Environmental Theme Our Friends for Class V Students at SDN 104188 Medan Krio. Media that has been validated by media and material validators obtained a percentage score of 96% and 89% with very appropriate criteria. Practicality with a percentage result of 95% with very practical criteria. Effectiveness obtained a percentage of 81.25% with very effective criteria. Thus, Snakes and Ladders Media in Thematic Learning on the Environmental Theme Our Friends, Subtheme 1 Learning 3 for Class V Students at SDN 104188 Medan Krio is declared feasible, valid and practical to use as a learning tool and capable of creating active and effective learning activities.

**Keywords:** *Learning Media, Snakes and Ladders, ADDIE Model*

## **PENDAHULUAN**

Pemenuhan kebutuhan hidup dalam era modern seperti saat ini, mengharuskan manusia memiliki kualitas yang tinggi. Salah satu fondasi utama untuk mencapai kualitas

tersebut adalah melalui pendidikan. Ini merupakan aspek mendasar dalam kehidupan manusia, baik dalam memenuhi kebutuhan pribadi maupun untuk memajukan negara.

Pendidikan menurut Aji dkk., (2015, h. 1-4), merupakan upaya yang sengaja direncanakan dan bukan sekadar kegiatan atau aktivitas yang dilakukan tanpa tujuan yang jelas dan perencanaan yang teliti. Pendidikan, terutama di lembaga seperti sekolah, memiliki peran penting dalam perkembangan kecerdasan bangsa. Implementasi pendidikan tidak dapat dilakukan secara sembarangan, melainkan memerlukan perencanaan yang cermat. Pendidikan memiliki signifikansi besar dalam kehidupan manusia karena melalui pendidikan, seseorang dapat merumuskan tujuan dan arah yang jelas dalam menjalani hidupnya, yang pada gilirannya dapat membantu mengubah jalannya. Dalam konteks kebangsaan, memiliki individu yang berkualitas melalui pendidikan dapat memajukan perkembangan negara. Untuk mewujudkan pendidikan yang efektif, guru dengan karakter yang kuat dan kemampuan sebagai fasilitator menjadi sangat penting.

Guru tidak hanya melakukan "pemberian materi" secara satu arah, tetapi juga secara aktif, kreatif, dan inovatif "membelajarkan" anak-anak. Mereka memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk mengembangkan bakat, potensi, keunikan mereka, dan merangsang daya inovasi. Pendidikan di sekolah memerlukan pedoman yang dapat digunakan sebagai dasar proses pembelajaran. Menurut Muhammad dkk., (2021, h. 1-5), "Belajar adalah upaya memperoleh pengetahuan, yang seringkali memerlukan usaha keras dan terkadang membuat peserta didik merasa frustrasi sehingga mereka kehilangan fokus saat mengikuti pelajaran". Dalam konteks ini, media pembelajaran menjadi sangat penting karena membantu menarik kembali perhatian dan fokus peserta didik, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif.

Media pembelajaran memberikan peserta didik materi yang baru, tetapi tidak semua pendidik memiliki pengetahuan yang cukup untuk menggunakannya dengan benar. Oleh karena itu, terkadang penggunaan media pembelajaran ini dapat mengganggu proses pembelajaran. Namun, menggunakan media pembelajaran yang sesuai dapat meningkatkan interaksi dalam proses pembelajaran, sehingga peserta didik tidak akan merasa bosan. Selain itu, peserta didik juga merasa senang dengan penggunaan media tersebut karena media tersebut dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

Terdapat beragam jenis media yang dapat digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran. Akan tetapi, dalam memilih media tersebut, pendidik perlu berhati-hati dan selektif. Ramli (2012, h. 4) menyarankan agar dalam proses pemilihan media pembelajaran, sangat penting untuk mengklarifikasi dengan lebih baik peran atau posisi media tersebut.

Hal yang perlu diperhatikan terlebih dahulu adalah karakteristik umum siswa dan cara belajar siswa, sehingga dapat dipilih media pembelajaran yang cocok dengan karakteristik siswa itu sendiri. Sebelum memilih peralatan dan jenis media pembelajaran, guru sebaiknya memiliki pemahaman yang baik tentang karakteristik cara belajar siswa, baik secara individu maupun secara keseluruhan. Tujuannya adalah agar peralatan dan media tersebut sesuai dengan kondisi siswa dan pesan yang disampaikan dalam pembelajaran dapat diterima dengan mudah dan dipahami dengan baik, serta tetap melekat dalam ingatan siswa dalam jangka waktu yang lama.

Hal ini mendorong pendidik untuk meningkatkan kreativitas mereka dalam menciptakan suasana kelas yang tidak membosankan dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran memiliki potensi untuk memicu minat belajar siswa, dan hingga saat ini, penggunaan media pembelajaran yang sesuai dapat menjadikan siswa aktif dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Ini termasuk juga munculnya pertanyaan-pertanyaan yang timbul akibat materi yang disajikan dalam media atau pengetahuan baru yang diperkenalkan melalui media tersebut. Semua ini harus disajikan dengan cara yang menarik agar siswa tidak cepat merasa jenuh atau bosan.

Penggunaan media pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran dapat efektif mencapai tujuan pembelajaran dalam berbagai mata pelajaran. Pemanfaatan media yang menarik dapat memberikan dorongan motivasi kepada siswa, karena dalam pembelajaran, mereka harus aktif terlibat dalam berbagai mata pelajaran. Dalam konteks Kurikulum 2013, pembelajaran dikombinasikan dari berbagai mata pelajaran menjadi

beberapa tema. Pendekatan pembelajaran ini dalam Kurikulum 2013 atau pendekatan tematik memiliki peran penting dalam membentuk karakter siswa.

Kurikulum ini juga memiliki aspek penting lainnya, bukan hanya aspek pengetahuan, melainkan mencakup tiga aspek dasar dalam pembelajaran tematik, yaitu dimensi kognitif, dimensi afektif, dan dimensi psikomotorik. Pengembangan ketiga aspek ini diintegrasikan dalam pembelajaran bersamaan dengan pengetahuan dan pemahaman peserta didik, sehingga mereka dapat menguasai pembelajaran dengan baik. Salah satu cara untuk meningkatkan motivasi dan semangat belajar peserta didik adalah dengan menciptakan inovasi dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran tematik ini, guru diharapkan mampu menciptakan alat bantu pembelajaran yang inovatif dan kreatif, yang tidak hanya terbatas pada buku ajar yang dikeluarkan oleh pemerintah atau gambar yang digambar ulang di papan tulis. Sebaliknya, media pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik peserta didik, yang masih memiliki minat bermain, dengan menggunakan media permainan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran juga harus disesuaikan dengan pola berpikir peserta didik yang berkembang dari pemikiran yang konkret menuju yang lebih abstrak, terutama di tingkat yang lebih rendah, di mana peserta didik masih memerlukan contoh-contoh konkret dalam pembelajaran.

Guru perlu menciptakan materi yang konkret dan dapat dimengerti dengan baik oleh peserta didik untuk memastikan kelancaran proses pembelajaran. Penting bagi guru untuk memahami bahwa cara penyampaian yang efektif melibatkan memperhatikan tingkat pemahaman peserta didik dalam pembelajaran sehingga materi pembelajaran dapat disampaikan dengan jelas dan mudah dimengerti.

Peserta didik di tingkat usia sekolah ini memiliki karakteristik di mana mereka lebih menyukai pembelajaran yang bersifat bermain dan berpikir konkret. Leni (2020, h. 121-126) mengutip teori Piaget yang menjelaskan empat tahapan perkembangan kognitif, yaitu tahap sensorimotor, tahap praoperasional, tahap operasi konkret, dan tahap operasi formal. Teori ini menunjukkan bahwa peserta didik pada usia ini masih berada dalam tahap berpikir secara konkret.

Kemampuan berpikir secara konkret dapat ditingkatkan melalui penggunaan benda-benda nyata atau alat peraga dalam proses pembelajaran, salah satunya adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran menjadi salah satu alat atau sarana yang berguna untuk menyampaikan materi ajar. Keuntungan dari penggunaan media pembelajaran adalah membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang bersifat abstrak. Jenis media yang digunakan oleh pendidik dalam pembelajaran memiliki peran tertentu yang disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran dan karakteristik peserta didik.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan di kelas V-B SD Negeri 104188 Medan Krio, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran di sekolah tersebut terbatas pada penggunaan buku ajar dari pemerintah dan papan tulis. Selama proses pembelajaran, terkadang guru harus menyalin gambar dari buku ke papan tulis untuk membantu pemahaman siswa, namun hal ini memakan banyak waktu. Selain itu, tidak ada penggunaan media pembelajaran tambahan selama proses pembelajaran berlangsung, yang mengakibatkan siswa sulit untuk mempertahankan fokus pada buku dan mereka tampak mudah bosan.

Pembelajaran yang bersifat monoton terus diterapkan ketika sub-sub materi ajar berubah. Tanpa adanya materi ajar tambahan yang disediakan oleh guru, motivasi belajar siswa semakin menurun, dan mereka kehilangan minat untuk mendalami lebih lanjut tema yang diajarkan. Dalam wawancara dengan guru kelas V-B, guru mengakui bahwa tidak ada penggunaan media pembelajaran tambahan. Guru juga menyebutkan bahwa kendala yang dihadapi dalam mengajar termasuk keterbatasan sarana dan prasarana untuk mencapai tujuan pembelajaran, serta kurangnya inovasi yang belum diterapkan oleh pendidik untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik bagi peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan penggunaan media pembelajaran yang praktis dan menarik, seperti permainan ular tangga.

Peneliti melakukan wawancara dengan beberapa peserta didik, mereka mengungkapkan bahwa ketiadaan media pembelajaran yang menarik membuat proses pembelajaran menjadi membosankan dan tampak berlangsung lama, sehingga materi yang diajarkan terasa kurang menarik. Penggunaan media permainan ular tangga dianggap sangat sesuai, mengingat bahwa siswa kelas V-B di SD Negeri 104188 Medan Krio sering bermain dengan berbagai permainan tradisional selama jam istirahat di depan kelas. Data dari penelitian yang dilakukan oleh Nur (2018, h. 3) juga mendukung penggunaan media permainan ular tangga yang terintegrasi dengan asmaul husna dalam pembelajaran tematik, dimana media tersebut mendapatkan penilaian sangat layak untuk diujicobakan dari segi efektivitas, kelayakan, dan juga praktisitasnya.

Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran berupa permainan ular tangga layak untuk diadopsi sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Hal ini didasarkan pada hasil nilai rata-rata siswa kelas V-B tahun 2022, yang mencapai 63,5, dengan 7 dari 20 siswa meraih nilai di atas rata-rata. Pengembangan media pembelajaran ini dirancang untuk mengatasi permasalahan yang telah diidentifikasi. Tujuan utamanya adalah menciptakan media pembelajaran yang menarik dengan tampilan dan konten yang dapat meningkatkan minat belajar siswa, serta memberikan pengalaman belajar yang memorable sehingga siswa tidak akan merasa bosan selama proses pembelajaran. Media pembelajaran ular tangga yang dikembangkan ini menawarkan unsur kuis rahasia di setiap bloknya untuk meningkatkan daya tariknya.

Papan ular tangga yang terbuat dari karton dan dihiasi dengan gambar-gambar yang sesuai dengan materi ajar akan digunakan dalam pembelajaran kelas V-B. Papan ular tangga tersebut dirancang dengan mempertimbangkan materi pembelajaran dari buku tema yang sedang diajarkan. Setiap blok pada papan ular tangga akan diisi dengan gambar-gambar yang berkaitan dengan materi pembelajaran, khususnya pada tema "Lingkungan Sahabat Kita" subtema 1 pembelajaran 3. Penggunaan media ular tangga ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa melalui gambar-gambar, konten materi, dan kuis rahasia yang ada di setiap blok ular tangga.

Peneliti menghimpun data mengenai hasil rata-rata nilai siswa dalam kelas V-B tahun 2022. Sebanyak 7 dari 20 siswa memiliki rata-rata nilai sebesar 63,5, sementara 13 siswa lainnya mencatat rata-rata nilai sebesar 77,5, dengan KKM sebesar 66,0. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan buku ajar pemerintah dan papan tulis sebagai media pembelajaran dalam materi lingkungan sahabat kita memiliki dampak negatif sebagai salah satu faktor penghambat.

Siswa kelas V-B semester genap tahun sebelumnya mengalami pembelajaran yang kurang menarik dan kurang inovatif, dan permasalahan ini masih berlanjut tanpa adanya solusi yang sesuai hingga saat ini.

**Tabel. 1.1 Rerata Nilai Harian Siswa Kelas V-B**

Tahun Ajaran	KKM	Nilai	Jumlah Siswa	Persentase
2021/2022	66	$\leq$	7	35%
		$\geq$	13	65%
		Jumlah	20	100%

Berdasarkan konteks masalah yang telah dijelaskan, maka peran media pembelajaran menjadi sangat signifikan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran ini dapat merangsang minat belajar siswa, meningkatkan pencapaian akademik mereka, dan memberikan pengalaman belajar yang lebih berarti. Oleh karena itu, peneliti merasa tertarik untuk melakukan pengembangan, yaitu mengembangkan media berjudul "Pengembangan Media Ular Tangga dalam Pembelajaran Tematik pada Tema Lingkungan Sahabat Kita Terhadap Siswa Kelas V SDN 104188 Medan Krio". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan, keefektifan dan kepraktisan media pembelajaran ular tangga dalam pembelajaran kelas V tematik pada tema lingkungan sahabat kita SDN 104188 Medan Krio.

## METODE

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan model penelitian dan pengembangan (*research and development- R&D*). Dalam konteks R&D sebagai suatu metode penelitian yang utuh, penelitian dan pengembangan tidak dapat dipisahkan secara satu kesatuan yang utuh baik struktur ataupun makna secara kontekstual. Menurut Sitti (2015, h.4-5) penelitian dan perkembangan bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan suatu produk yang valid melalui proses yang berulang seperti melakukan pengujian dilapangan, revisi dan akhirnya menghasilkan produk yang sesuai dengan tujuan penelitian. Penelitian dan pengembangan dalam bidang pendidikan adalah suatu penelitian yang berbasis industri digunakan untuk merancang produk baru atau prosedur untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

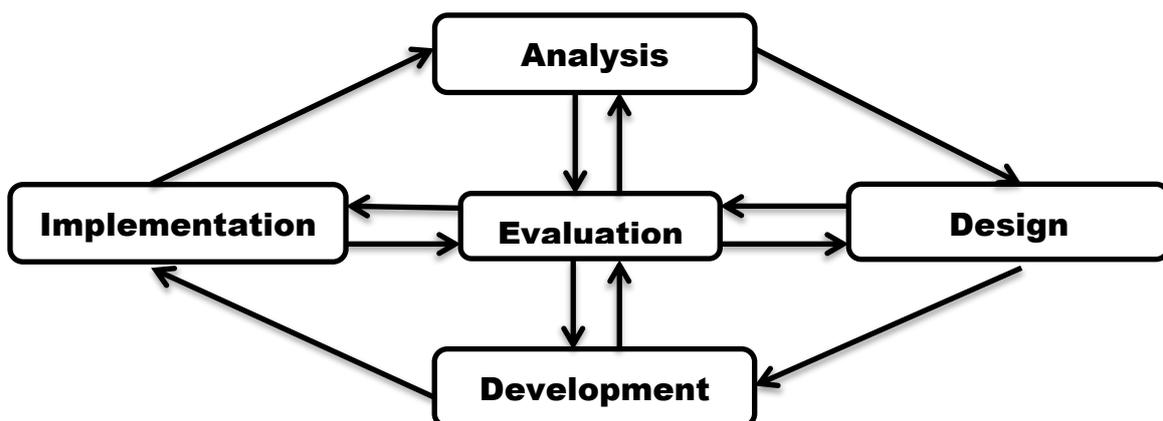
Sigit (2013, h. 21) memberikan pengertian tentang penelitian pengembangan sebagai jenis penelitian yang ditujukan untuk menghasilkan suatu produk hardware atau software melalui prosedur yang khas yang biasanya diawali dengan need assessment, atau analisis kebutuhan, dilanjutkan dengan proses pengembangan dan diakhiri dengan evaluasi.

Dari berbagai pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan di bidang pendidikan merupakan suatu jenis penelitian yang bertujuan menghasilkan produk-produk untuk pembelajaran yang diawali dengan analisis kebutuhan, pengembangan produk, evaluasi produk, revisi, dan penyebaran produk (diseminasi).

Penelitian ini menggunakan penelitian R&D model *ADDIE*. Model ini dipilih karena model penelitian ini sering digunakan karena tahapan model penelitian ini menggambarkan pendekatan sistematis untuk pengembangan instruksional. Model penelitian ini juga sesuai dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti karena langkah-langkah yang jelas serta cermat untuk menghasilkan produk. Karena itu struktur model penelitian *ADDIE* mudah dipahami dan diaplikasikan. Apiek, dkk. (2020, h.37) menyebutkan penelitian *ADDIE* memiliki lima tahapan langkah-langkah penelitian yang meliputi analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Dimana setiap langkah-langkahnya tersusun secara sistematis yang artinya tidak bisa diurutkan secara acak.

Penelitian dan pengembangan ini dilakukan disekolah SDN 104188 Medan Krio yang beralamat di Jl. Bengawan, Kec. Sunggal, Kab. Deli Serdang, Desa Medan Krio penelitian di kelas V-B. Penelitian akan dilaksanakan pada bulan Juni 2023 semester genap.

Subjek dalam penelitian ini adalah kelas V-B SDN 104188 Medan Krio dengan siswa laki-laki berjumlah 12 orang serta siswa perempuan berjumlah 8 orang dan dibantu oleh validator-validator ahli yang terdiri dari validator media, validator materi serta guru kelas V-B SDN 104188 Medan Krio sebagai pengajar yang menggunakan media dalam pembelajaran.



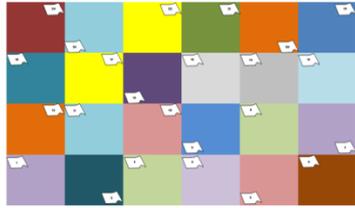
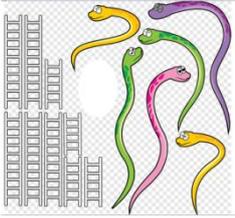
Gambar 3.1 Langkah-langkah Penelitian

Pada tahap analisis, peneliti menganalisis kebutuhan guru untuk mengetahui strategi yang tepat digunakan terhadap siswa dalam proses mengajar. Analisis juga dilakukan untuk mengetahui kurikulum sekolah dan untuk kebutuhan pengembangan media ajar yang sesuai dengan materi serta masalah dalam kegiatan belajar mengajar. Analisis peserta didik

dilakukan untuk melihat sikap peserta didik terhadap respon peserta didik mengenai materi ajar dan kegiatan belajar mengajar.

Setelah menganalisis masalah, maka selanjutnya adalah mendesain produk penelitian. Desain produk penelitian dan pengembangan ini, peneliti mengembangkan desain produk media ular tangga yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa melalui materi tema lingkungan sahabat kita serta materi ajar yang juga disesuaikan dengan KD dari materi.

**Tabel 3.1 Rancangan Desain Media Ular Tangga**

	<p>Langkah pertama adalah mendesain papan ular tangga dengan aplikasi <i>Microsoft Word</i>, setelah papan di desain selanjutnya papan di cetak dan dilapisi dengan plastik rekat (<i>laminating</i>) Setiap blok papan berukuran 5cm x 5cm dengan total seluruh blok ular tangga yaitu 100. Maka luas dari papan ular tangga 50cm x 50cm.</p>
	<p>Langkah kedua, siapkan gambar animasi pelengkap ular tangga, temukan animasi pelengkap ular tangga di internet. Selanjutnya cetak gambar tersebut dan gunting mengikuti pola gambar, setelahnya lapi gambar yang telah di gunting menggunakan plastik rekat (<i>laminating</i>).</p>
	<p>Langkah ketiga, siapkan desain gambar animasi yang sesuai dengan materi tema "lingkungan sahabat kita" dan letakkan informasi pada gambar, selanjutnya cetak gambar dan gunting mengikuti pola kotak gambar kemudian lapi dengan plastik rekat (<i>laminating</i>).</p>
	<p>Kumpulkan papan, animasi pelengkap serta animasi materi. Tempelkan animasi pelengkap menggunakan perekat keatas papan. Sesuaikan dengan kebutuhan dan keinginan desain papan. Terakhir tempelkan animasi materi sesuai dengan blok papan.</p>
	<p>Langkah terakhir siapkan kartu misteri yang sudah disesuaikan dengan kolom blok papan depan (animasi materi) sesuaikan kartu misteri dengan gambar animasi materi. Letakkan kartu misteri secara terbalik saat permainan di mulai.</p>

Pada tahap pengembangan, terlebih dahulu harus diidentifikasi oleh guru dan para validator untuk menyelesaikan tahap pengembangan ini. Hasil dari tahapan ini diharapkan dapat menghasilkan seperangkat media ular tangga yang menyeluruh serta lengkap, seperti isi, strategi pembelajaran, RPP, dan lainnya. Setelah media selesai dibuat dilakukan validasi ahli materi dan ahli media, untuk memperoleh masukan terhadap pengembangan disertai dengan instrumen penilaian kelayakan media ular tangga.

Pada tahap implementasi, media ular tangga yang telah selesai dikembangkan kemudian diimplementasi untuk mengetahui respon peserta didik mengenai media ular tangga pada pembelajaran tematik tema lingkungan sahabat kita subtema manusia dan lingkungan.

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengukur layak atau tidaknya media pembelajaran hasil pengembangan tersebut diproduksi. Tahapan ini akan memberikan gambaran kualitas produk apakah valid atau tidak valid.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian dan pengembangan ini melalui wawancara dan angket. Pengumpulan data yang pertama merupakan wawancara dilakukan untuk mengetahui kebutuhan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar, mengetahui kesulitan peserta didik, serta mengetahui peran media dalam menunjang pembelajaran. Pengumpulan data yang kedua merupakan angket yang menjadi dasar penelitian, berupa daftar pertanyaan yang disesuaikan kembali dengan kebutuhan penelitian seperti pertanyaan berupa materi yang terdapat pada media, daya tarik media, kelayakan media, serta kesesuaian isi antar materi dan media. Pengumpulan data menggunakan angket menjadi acuan dasar dalam penelitian agar menemukan keberhasilan dalam penilaian produk serta menjadikan produk lebih tepat. Pengumpulan data yang ketiga yaitu berupa tes yang akan diberikan kepada siswa untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran.

Pengumpulan data dalam penelitian dan pengembangan validitas dilakukan dua teknik pengumpulan data yaitu kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa tanggapan dan masukan daripada validator mengenai media dan materi dalam media. Untuk data kuantitatif berupa hasil penilaian angket dari validator mengenai media untuk pengembangan media tersebut.

Instrumen penelitian diadakan untuk mengumpulkan data. Hal ini untuk mengetahui kelayakan media, materi yang disesuaikan kedalam media serta respon dari guru dan peserta didik sebagai peran penting pengguna media. Dalam penelitian ini diadakan beberapa proses validasi seperti uji kelayakan, uji praktikalitas dan uji efektivitas.

Adapun uji instrumen tes akan dilakukan terhadap dosen ahli pada saat sebelum penggunaan tes untuk mengetahui seberapa layak dan seberapa sesuainya soal tes dengan materi ajar. Adapun rumus instrumen tes sebagai berikut:

$$\text{Persentase Kelayakan} = \frac{\text{Jumlah Skor Yang Diperoleh}}{\text{Jumlah skor Maksimal}} \times 100\%$$

Dengan menggunakan kriteria nilai setiap poin indikator sebagai berikut:

**Tabel 3.2 Rentang Nilai Instrumen Tes**

Keterangan	Skor
Sangat Layak	5
Layak	4
Cukup Layak	3
Kurang Layak	2
Tidak Layak	1

Hasil dari instrument menggunakan kriteria rentang nilai rerata, dipersentasekan menggunakan interpretasi untuk menemukan nilai akhir total dari keseluruhan indikator.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Penelitian ini dilakukan SD Negeri 104188, yang terletak di Jalan Bengawan, Desa Medan Krio, Kecamatan Sunggal, Kabupaten Deli Serdang, Provinsi Sumatera Utara. Sekolah ini memiliki fasilitas berupa 1 ruang kepala sekolah, 1 ruang guru, 8 ruang kelas, 1 ruang perpustakaan, 1 musholla, 3 kamar mandi, dan halaman sekolah. Dengan total keseluruhan siswa pada tahun ajaran 2022/2023 adalah 221 siswa. Adapun kelas yang dipilih untuk diteliti adalah kelas V-B dengan siswa sebanyak 20 siswa.

Penelitian dengan judul pengembangan media ular tangga dalam pembelajaran tematik pada tema lingkungan sahabat kita terhadap siswa kelas V SD Negeri 104188 Medan Krio ini menggunakan metode ADDIE dengan 5 tahapan penelitian yaitu, analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

Tahapan analisis dalam penelitian merupakan tahapan pertama untuk menganalisis kebutuhan guru, kebutuhan kurikulum dan materi ajar, serta kebutuhan peserta didik. Hal yang diperoleh dalam tahapan analisis ini sebagai berikut:

a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dari hasil wawancara peneliti dengan walikelas V-B yaitu ibu Rizqi Aulia Anasta Nasution, S.Pd dilakukan untuk mengetahui pelaksanaan proses belajar mengajar, penggunaan media dan kendala dalam belajar. Melalui wawancara diperoleh beberapa kendala sebagai berikut: (1) Siswa masih belum bisa kondusif dan fokus untuk waktu yang cukup lama; (2) Belum ada mencoba menggunakan media dalam kegiatan belajar mengajar; (3) Tidak memadainya fasilitas untuk membuat media pembelajaran yang lebih interaktif. Dari hasil wawancara tersebut, peneliti menemukan bahwa proses pembelajaran selama ini belum menggunakan media yang tepat, maka peneliti menjelaskan sebuah media yang sesuai dengan proses pembelajaran, membuat siswa lebih aktif dalam kegiatan belajar yang lebih menyenangkan.

b. Analisis Peserta Didik

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang peneliti lakukan, peneliti menemukan fakta: (1) Hasil belajar siswa masih rendah dan tergolong kedalam nilai dibawah kriteria ketuntasan minimum (KKM); (2) Siswa sebagai subjek penelitian sudah memasuki usia 10-11 tahun dimana berdasarkan teori *piaget* rentang usia tersebut termasuk tahap operasional konkret. Pada usia yang menunjukkan penalaran yang lebih logis dan konkret.

c. Analisis Materi

Hasil analisis materi yaitu fokus materi untuk tema 8 subtema 1 pembelajaran 3 dengan muatan PPKn, IPS, dan B.indonesia untuk penyesuaian materi dalam media ajar ular tangga.

Pada tahap *design*, peneliti menyusun rancangan awal media ular tangga untuk materi tema 8 subtema 1 pembelajaran 3 ini. Sebelum merencanakan pembuatan media ajar ular tangga, peneliti melihat terlebih dahulu model media yang dipakai oleh peneliti sebelumnya dari beberapa referensi yang dikaji. Pada tahap ini peneliti merencanakan desain papan awal dan animasi tambahan media ular tangga. Berikut ini desain media yang akan dikembangkan :

**Tabel 4.1 Keterangan Rancangan Awal Desain**

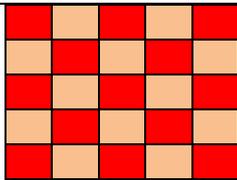
No	Komponen	Keterangan
1	Kotak penyimpanan	Kotak untuk menyimpan papan, dadu, serta kartu misteri.
2	Desain Papan	Papan di desain dengan warna mencolok untuk menarik minat siswa serta tidak terlihat membosankan.
3	Animasi Ular dan Tangga	Animasi pelengkap yang akan diletakkan diatas desain papan setelah di laminting agar tidak mudah rusak dan mudah dilepas dan pasang.
4	Gambar Materi Beserta Informasi yang Telah Disesuaikan	Gambar dan informasi materi akan di letakkan di atas papan untuk menghiasi dan menjadi sumber informasi siswa untuk mengisi kartu misteri.
5	Kartu Misteri	Kartu misteri yang berisi pertanyaan dengan tingkat kesulitan yang disesuaikan berdasarkan kartu misteri kelompok (diskusi) atau kartu misteri mandiri yang akan dijawab oleh siswa. Pertanyaan yang sudah disesuaikan dengan materi dan informasi yang terdapat dalam papan.
6	Dadu	Sebagai penanda awal mula permainan.

Produk awal dibuat untuk mengetahui layak atau tidaknya produk. Produk awal yang dibuat ini dinyatakan layak digunakan tidak perlu dilakukan revisi, tetapi jika dinyatakan belum layak maka produk akan memerlukan revisi. Media ular tangga yang di desain dicetak dengan warna yang mencolok sesuai dengan desain yang telah di rancang awal dengan ukuran kartu misteri ukuran 5 cm x 5 cm, dengan desain yang dibuat menggunakan *Microsoft Word*.

**Tabel 4.2 Desain Awal Media**



Kotak yang digunakan terbuat dari kayu tipis dengan desain sederhana. Kotak dengan fungsi sebagai penyimpan komponen media ular tangga.



Desain awal papan ular tangga menggunakan warna yang bervariasi disetiap blok papan.



Animasi ular dan tangga yang masih belum di sesuaikan dengan papan yang akan menjadi dasar media animasi diletakkan.



Kartu misteri dibagi menjadi 3 jenis sebagai kartu misteri mandiri, kartu misteri kelompok, dan kartu misteri zonk. Dengan kategori poin yang disesuaikan dengan kesulitan pertanyaan.



Materi dan animasi gambar untuk pelengkap pada papan media yang sudah disesuaikan dengan tema yang akan diajarkan.



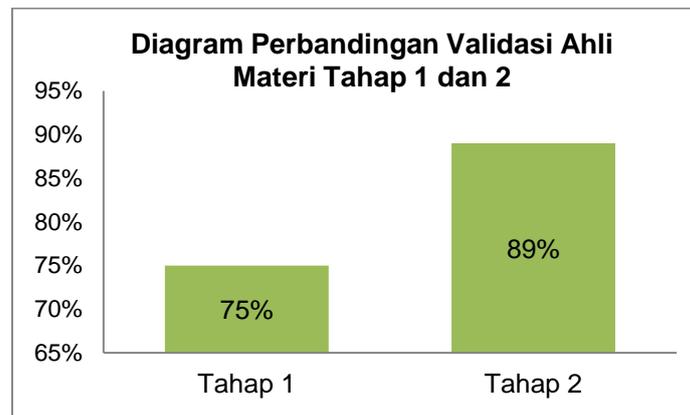
Dadu sebagai pemandu permainan agar permainan berjalan dengan adil dan stabil.

Pada tahap pengembangan, tahapan kegiatan yang dilakukan adalah mengembangkan dan menguji produk. Setelah itu, media yang telah selesai dibuat akan melewati validasi yang akan dilakukan oleh validasi ahli, yaitu validasi media dan materi guna mengetahui tingkat kelayakan media yang akan dikembangkan.

Validasi Materi dilakukan terkait aspek kelayakan isi, penyajian, penilaian kontekstual, guna mengetahui kelayakan materi yang terdapat dalam media pembelajaran untuk disampaikan kepada siswa. Validasi materi dilakukan oleh bapak Waliyul Maulana Siregar, S.Pd.,M.Pd. selaku dosen Fakultas Ilmu Pendidikan di Universitas Negeri Medan. Hasil dari penilaian validasi ahli materi tahap 1 diperoleh total skor keseluruhan penilaian yang berjumlah 42 dengan rata-rata persentase 75% dengan kriteria "Layak" dan terdapat revisi yang harus dilakukan. Saran dan komentar dari validasi ahli materi dapat dilihat sebagai berikut : 1) Sesuaikan poin satu yang terdapat dalam materi pembelajaran yang terdapat di dalam RPP; 2) Tambahkan kegiatan kemampuan bertanya siswa melalui materi

yang terdapat dalam media; 3) Tambahkan soal latihan pada akhir diskusi siswa setelah penggunaan media; 4) Tujuan pembelajaran seharusnya memuat KKO Hots; 5) Langkah-langkah pembelajaran memuat kegiatan 5M (Santifik).

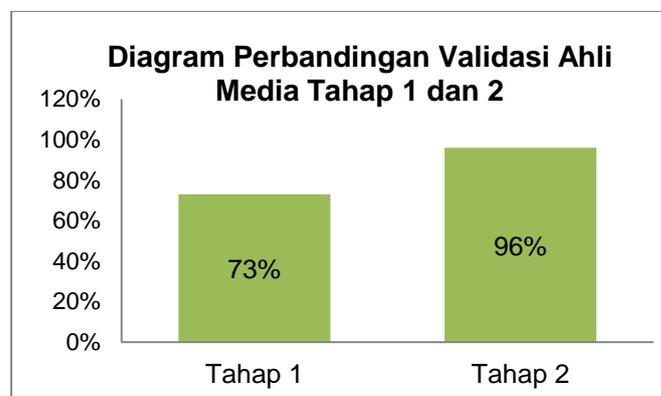
Berdasarkan penilaian validasi ahli materi tahap kedua diperoleh total skor keseluruhan penilaian yang berjumlah 50 dengan rata-rata persentase 89% dengan kriteria "Sangat Layak". Setelah 2 tahap dilakukan validasi untuk materi, hasil menunjukkan adanya peningkatan dalam tahap pengembangan untuk materi yang terdapat dalam media ajar ular tangga. Perbandingan penilaian tahap 1 dan tahap 2 untuk materi dapat dilihat pada diagram berikut :



**Gambar 4.1 Diagram Perbandingan Validasi Ahli Materi Tahap 1 dan 2**

Validasi Media bertujuan untuk mengetahui kelayakan media terkait kemenarikan media, efisiensi media. Validasi media dilakukan oleh bapak Try Wahyu Purnomo, S.Pd.,M.Pd. selaku dosen Fakultas Ilmu Pendidikan di Universitas Negeri Medan. Hasil dari penilaian validasi ahli media total skor keseluruhan penilaian yang berjumlah 58 dengan rata-rata persentase 96% dengan kriteria "Layak" dan terdapat revisi yang harus dilakukan. Saran dan komentar dari validasi ahli media yaitu ganti gambar penanda pertanyaan dari tanda tanya yang ditulis menggunakan spidol, diganti menggunakan gambar animasi (kotak misteri) dengan bentuk yang lebih menarik. Berdasarkan saran dan komentar dari bapak Try Wahyu Purnomo, S.Pd.,M.Pd. sebagai validator ahli media. Maka media akan diperbaiki sesuai saran dan komentar ahli materi.

Berdasarkan penilaian validasi ahli media tahap kedua diperoleh total skor keseluruhan penilaian yang berjumlah 58 dengan rata-rata persentase 96% dengan kriteria "Sangat Layak". Setelah 2 tahap dilakukan, hasil menunjukkan adanya peningkatan dalam tahap pengembangan untuk materi yang terdapat dalam media ajar ular tangga. Perbandingan penilaian tahap 1 dan 2 untuk materi dapat dilihat pada diagram berikut :



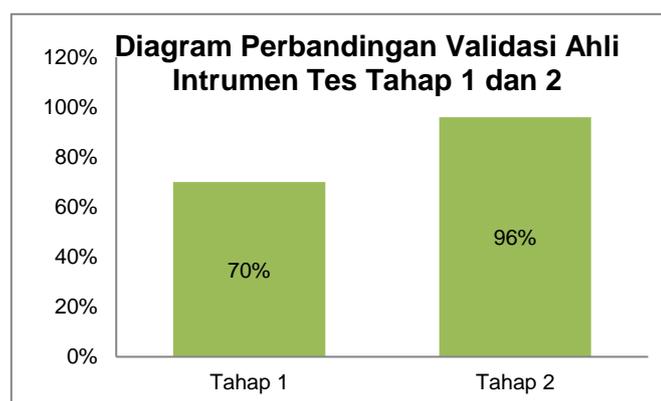
**Gambar 4.2 Diagram Perbandingan Validasi Ahli Media Tahap 1 dan 2**

**Tabel 4.3 Perbedaan Sebelum dan Sesudah Revisi**

<p><b>Sebelum Revisi</b></p> 	<p>Tidak terdapat simbol kotak misteri untuk menentukan letak kotak misteri agar mempermudah siswa melihat blok yang diisi kejutan kotak misteri.</p>
<p><b>Revisi</b></p> 	<p><b>Sesudah</b></p> <p>Terdapat simbol kotak misteri untuk mengetahui letak kejutan pertanyaan misteri yang telah disesuaikan papan ular tangga.</p>

Validasi instrumen tes dilakukan untuk mengetahui penilaian aspek petunjuk soal, ketepatan isi, dan bentuk soal yang akan diuji tes ke siswa. Validasi instrument tes pada dilakukan oleh bapak Faisal, S.Pd.,M.Pd. selaku dosen Fakultas Ilmu Pendidikan di Universitas Negeri Medan. Hasil dari penilaian validasi ahli instrumen tes. Total skor keseluruhan penilaian yang berjumlah 35 dengan rata-rata persentase 70% dengan kriteria “Layak” dan terdapat revisi yang harus dilakukan. Saran dan komentar dari validasi ahli instrumen tes dapat dilihat sebagai berikut: 1) Soal disesuaikan dengan KD dan indikator pada materi pembelajaran; 2) Soal sebaiknya dikaitkan dengan contoh materi dalam kehidupan sehari-hari; 3) Beberapa soal belum sesuai dengan aspek taksonomi bloom; 4) Pada soal perbaiki cara penulisan tanda baca; 5) Penyusunan alternatif setiap jawaban soal perbaiki berdasarkan urutan besarnya angka dan alphabet; 6) Pada kunci jawaban perbaiki dengan menggunakan rumus menentukan proporsi pada soal pilihan ganda dengan sigma soal dibagi sigma pilihan  $\pm 3$  agar peserta didik tidak mudah dalam menemukan jawaban yang benar.

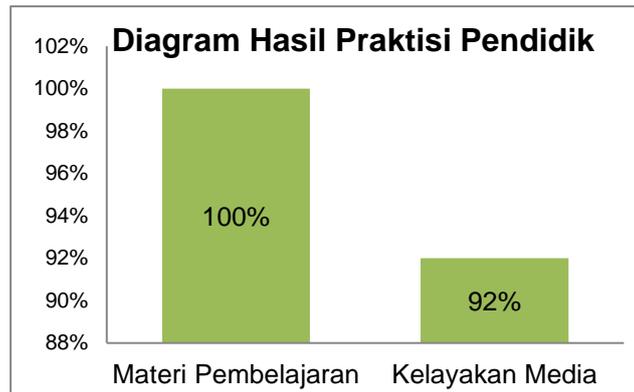
Berdasarkan penilaian validasi ahli instrumen tes tahap kedua diperoleh total skor keseluruhan penilaian yang berjumlah 45 dengan rata-rata persentase 90% dengan kriteria “Sangat Layak”. Setelah 2 tahap dilakukan validasi untuk instrumen tes, hasil menunjukkan adanya peningkatan dalam tahap pengembangan untuk materi yang terdapat dalam instrumen tes. Perbandingan penilaian tahap 1 dan tahap 2 untuk materi dapat dilihat pada diagram berikut :



**Gambar 4.3 Diagram Perbandingan Validasi Ahli Intrumen Tes Tahap 1 dan 2**

Validasi ahli praktisi bertujuan untuk mengetahui praktikalitas media dalam pembelajaran untuk dipergunakan kepada siswa. “layak” digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan demikian tahapan implementasi ini merupakan tahapan uji coba produk ke lapangan yang dilakukan di sekolah selaku tempat penelitian. Hasil dari penilaian praktisi pendidik total skor keseluruhan penilaian yang berjumlah 57 dengan rata-rata persentase 95% dengan kriteria “Sangat Layak”. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli media, disimpulkan bahwa media ular tangga sangat layak digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan di

revisi sesuai saran. Hasil validasi oleh ahli media dapat dilihat dalam bentuk diagram sebagai berikut :



**Gambar 4.4 Diagram Hasil Praktisi Pendidik**

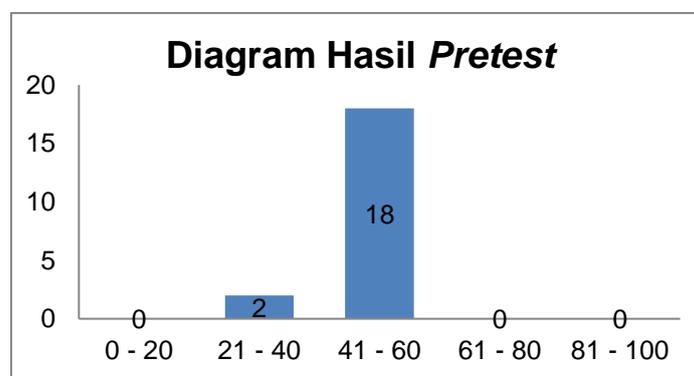
Pada tahap implementasi, adalah tahapan dimana media diterapkan, tahap ini dilakukan setelah produk selesai di revisi berdasarkan saran perbaikan dari dosen ahli dan guru sampai produk mencapai “Layak” diuji coba. Tahapan ini hal yang dilakukan peneliti adalah melakukan *pretest* dan *posttest* kepada siswa untuk mengukur hasil belajar siswa.

*Pretest* dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum penggunaan media ular tangga yang dikembangkan. *Pretest* hasil belajar siswa kelas V-B dilakukan untuk menunjukkan bahwa nilai tertinggi yang diperoleh 30 dan terendah yang diperoleh adalah 60 dari nilai maksimum 100, maka daftar distribusi dirangkum dalam tabel berikut :

**Tabel 4.4 Hasil Nilai *Pretest***

Kriteria	Interval Nilai	Frekuensi	Jumlah Nilai	Persentase
Sangat Baik	81 – 100	-	-	$p = \frac{\sum n}{\sum ni} \times 100\%$
Baik	61 – 80	-	-	
Cukup Baik	41 – 60	18	900	$p = \frac{960}{20} \times 100\%$
Kurang Baik	21 – 40	2	60	
Sangat Kurang Baik	0 – 20	-	-	
<b>Jumlah</b>		20	960	48%

Hasil tabel diatas menunjukkan kriteria hasil yang cukup baik dengan perolehan persentase rata-rata 48%. Dari 20 orang siswa siswa, kriteria cukup baik 18 siswa, kriteria kurang baik 2 siswa. Hasil nilai *pretest* ditunjukkan dengan diagram berikut :



**Gambar 4.5 Diagram Hasil *Pretest***

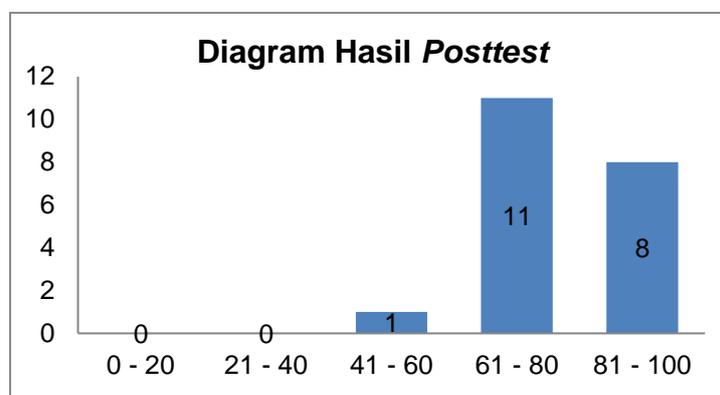
Setelah *pretest* dilakukan, selanjutnya akan dilakukan pembelajaran dengan menggunakan media ular tangga dan setelahnya akan dilakukan *posttest* untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas V-B dilakukan untuk menunjukkan bahwa nilai tertinggi yang

diperoleh 60 dan terendah yang diperoleh 90 dari nilai maksimum 100, maka daftar distribusi dirangkum dalam tabel berikut :

**Tabel 4.5 Hasil Nilai Posttest**

Kriteria	Interval Nilai	Frekuensi	Jumlah Nilai	Persentase
Sangat Baik	81 – 100	8	705	$p = \frac{\sum n}{\sum ni} \times 100\%$
Baik	61 – 80	11	860	
Cukup Baik	41 – 60	1	60	
Kurang Baik	21 – 40			$p = \frac{1625}{20} \times 100\%$
Sangat Kurang Baik	0 – 20			
<b>Jumlah</b>		20	1625	81,25

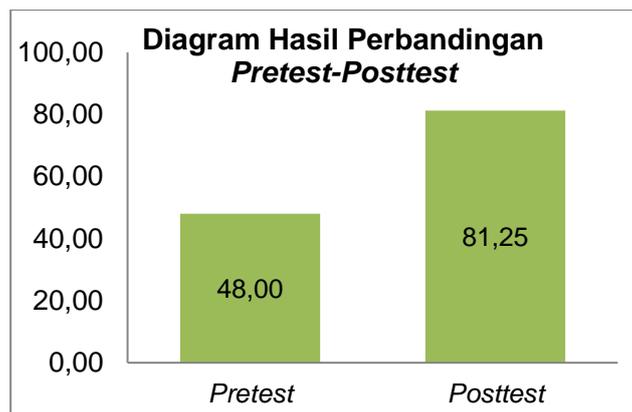
Dari hasil *posttest* diatas menunjukkan bahwa kriteria hasil yang sangat baik dengan perolehan rata-rata 81,25 dengan persentase rata-rata 81%. Dari 20 orang siswa kriteria sangat baik sebanyak 8 siswa, kriteria baik 11 siswa, dan kriteria cukup baik 1 siswa. Dengan kriteria sangat baik, maka pembelajaran materi tema lingkungan sahabat kita subtema 1 pembelajaran 3 yang telah dilakukan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil nilai *posttest* ditunjukkan dengan diagram berikut :



**Gambar 4.6 Diagram Hasil Posttest**

Pada tahap evaluasi, adalah tahapan dimana media telah di uji coba diterapkan, maka tahapan ini adalah evaluasi siswa untuk mengetahui sejauh mana peningkatan siswa dalam memahami materi tema lingkungan sahabat kita subtema 1 pembelajaran 3 dengan menggunakan media ular tangga dalam penelitian ini. Tahapan ini hal yang dilakukan peneliti adalah uji validasi soal, dan uji reliabilitas mengukur hasil belajar siswa. Uji validasi soal digunakan untuk mengetahui instrumen soal yang digunakan valid atau tidak. Uji validasi dilakukan di kelas V-B SDN 104188 Medan Krio. Peneliti membuat 25 instrumen soal dan yang valid sebanyak 20 soal. Setelah uji validasi pada soal dilakukan, langkah selanjutnya adalah melakukan uji reliabilitas terhadap soal. Hasil dari perhitungan uji reliabilitas menghasilkan koefisien reliabilitas  $r_{11} = 0,889677$  yang berdasarkan tabel klasifikasi indeks reliabilitas tes berada diantara indeks reliabilitas 71-90 yang termasuk kedalam reliabilitas tinggi.

Setelah mendapatkan soal yang valid sebanyak 20 butir soal, maka soal tersebut dapat dijadikan sebagai soal *pretest* dan *posttest*.. Perhitungan hasil *pretest* dan *posttest* memperoleh hasil yang meningkat. Maka dari itu media ular tangga efektif digunakan sebagai media ajar untuk meningkatkan hasil belajar siswa terutama pada siswa kelas V-B SD. Kelulusan nilai *pretest* dan *posttest* diambil dari kriteria ketuntasan minimum (KKM) sekolah yaitu "66,0".Perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* terlihat dalam bentuk diagram berikut ini:



**Gambar 4.7 Diagram Hasil Perbandingan Pretest-Posttest**

## Pembahasan

Pada penelitian ini terdapat media yang dikembangkan yaitu media ular tangga dalam pembelajaran tematik. Subjek penelitian ini yaitu ahli media, ahli materi, ahli kepraktisan, dan siswa kelas V-B SDN 104188 Medan Krio. Lokasi penelitian terletak di Jalan Bengawan Desa Medan krio Kecamatan Sunggal Kabupaten Deli Serdang. Penelitian ini dilakukan menggunakan metode penelitian ADDIE dengan 5 tahapan penelitian yaitu, analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui:

### 1. Kelayakan Media Ular Tangga

Kelayakan media ular tangga diperoleh dari hasil angket validasi ahli materi dan ahli media. Validasi pertama dilakukan oleh validator ahli media, oleh salah satu dosen prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, angket validasi berisi pertanyaan berjumlah 15 pertanyaan dengan aspek penilaian 1 sampai 4 dengan keterangan dari sangat tidak baik, tidak baik, baik, dan sangat baik. Jumlah skor penilaian yang diberikan ahli materi adalah 58 dengan persentase 96% dengan kriteria "Sangat Layak". Berdasarkan hasil validasi media untuk media ular tangga dapat disimpulkan bahwa media ular tangga pada tema lingkungan sahabat kita subtema 1 pembelajaran 3 terhadap kelas V-B SDN 104188 Medan Krio sudah sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Validasi selanjutnya dilakukan oleh validator ahli materi oleh salah satu dosen prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, angket validasi berisi pertanyaan berjumlah 14 pertanyaan. Jumlah skor penilaian yang diberikan ahli materi adalah 50 dengan persentase 89% dengan kriteria "Sangat Layak". Berdasarkan hasil validasi materi dapat disimpulkan bahwa materi untuk media ular tangga pada tema lingkungan sahabat kita subtema 1 pembelajaran 3 terhadap kelas V-B SDN 104188 Medan Krio sudah sangat layak untuk digunakan sebagai materi untuk media ular tangga.

Hal ini didukung oleh penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Budi Ariyanto, dkk (2020), media ular tangga yang ia kembangkan menghasilkan hasil akhir validasi media sebesar 90%, sedangkan validasi materi 1 sebesar 90% dan validasi materi 2 sebesar 92%. Kemudian penelitian Kholiffatun Nafiah, dkk (2022) dengan hasil penilaian validasi ahli media dengan skor 0,73 dengan klasifikasi cukup tinggi. Terdapat perbedaan antara media pembelajaran yang dikembangkan penelitian terdahulu. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Budi Ariyanto, dkk (2020) terletak pada materi dan tingkatan kelas subjek penelitian.

### 2. Kepraktisan Media Ular Tangga

Kepraktisan media dilihat dari hasil penilaian angket respon guru. Kepraktisan media ular tangga dinilai oleh guru walikelas V-B SDN 104188 Medan Krio. Jumlah skor yang diberikan sebesar 57 dengan persentase 95% kriteria "Sangat Layak". Hasil dari penilaian praktisi pendidikan, media ular tangga dapat dikatakan sangat praktis sehingga sudah dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Hal ini didukung oleh penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Nur Syifa Fitriana (2018) dengan persentase 89% hasil dari respon guru dengan kriteria "Sangat Layak". Kemudian penelitian yang dilakukan Kholiffatun Nafiah (2022) hasil penilaian respon guru dengan skor 0,73 dengan

klasifikasi cukup tinggi.

### 3. Keefektifan Media Ular Tangga

Keefektifan media dinilai melalui tes. Tes yang dimaksudkan akan diujikan kepada siswa. Bentuk tes yang diujikan kepada siswa kelas V-B SDN 104188 Medan krio adalah tes dengan soal pilihan berganda sebanyak 20 soal. Hasil dari tes awal (*pretest*) memperoleh hasil rata-rata 48 dengan persentase 48% kriteria akhir "Cukup Baik", sedangkan hasil dari tes akhir (*posttest*) memperoleh hasil rata-rata 81,25 dengan persentase 81% kriteria akhir "Sangat Baik". Demikian hasil *pretest* dan *posttest* meningkat sebesar 33%. Adanya peningkatan hasil nilai *pretest* dan *posttest*, maka media ular tangga yang telah dikembangkan dapat meingkatkan hasil belajar siswa.

Media Ular Tangga memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan media ular tangga antara lain: dapat digunakan dalam kurun waktu yang cukup lama, tidak mudah rusak dan mudah diaplikasikan pada saat kegiatan belajar mengajar, dapat disesuaikan isi materinya sesuai kebutuhan, menuntut siswa untuk berperan aktif dan tanggap selama proses belajar mengajar, memberikan pengalaman belajar langsung kepada siswa karena adanya interaksi antara siswa dengan media ajar, sebagai alat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan terwujudnya pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan bagi guru dan Media Ular Tangga sudah dinyatakan layak dan praktis oleh seluruh validator ahli. Adapun kekurangan Media Ular Tangga antara lain membutuhkan ruang yang cukup dan baik bagi penyimpanan media ajar serta membutuhkan perawatan khusus pada saat penyimpanan.

## SIMPULAN

Simpulan penelitian ini menunjukkan bahwa Media Ular Tangga dalam pembelajaran sudah layak, praktis dan efektif digunakan, sebab media pembelajaran yang dikembangkan telah di validasi oleh ahli media yaitu Bapak Try Wahyu Purnomo, S.Pd., M.Pd. dan memperoleh persentase akhir 96% dengan kriteria "Sangat Layak". Kemudian berdasarkan hasil persentase pada angket uji praktikalitas memperoleh rata-rata 95%. Dengan hasil tersebut, maka Media Ular Tangga Dalam Pembelajaran Tematik "Sangat Praktis" digunakan siswa sekolah dasar. Adapun uji coba secara klasikal bahwa hasil dari keefektifan pada saat pemberian *pretest* dan *posttest* diperoleh 81,25% dengan kualifikasi "Sangat Efektif" dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aji, R., dkk. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Adobe Flash Contextual Teaching and Learning (CTL)*. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Hasan, M., dkk. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Surabaya: Bintang Sutabaya.
- Maydiantoro, A. (2021). *Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development)*. Lampung: Universitas Lampung.
- Muzzalifah, S., Oktavian, C. (2021). *Pengembangan Media Ajar Buletin dalam Bentuk Buku Saku Pada Materi Termokimia*. Aceh Utara: Universitas Malikussaleh.
- Nafiah, K., dkk. (2022). *Pengembangan Media Permainan Ular Tangga (Perulta) dalam Pembelajaran IPA Kelas IV SD Negeri 2 Trikarya*. Lubuk Linggau: Universitas PGRI Silampari.
- Rahmawati, D., dkk. (2020). *Pengembangan Media Permainan Ular Tangga pada Mata Pelajaran IPS Materi Peristiwa Penjajahan Bangsa Indonesia*. Jakarta Timur: STKIP Kusuma Negara.
- Ramli, M. (2012). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: IAIN Antasari Press.
- Sugihartini, N., Yudiana, K. (2018). *ADDIE Sebagai Model Pengembangan Media Pengembangan Instruksional Edukatif (MIE) Mata Kuliah Kurikulum dan Pengajaran*. Bali: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Sumarni, S. (2019). *Model Penelitian Dan Pengembangan (R&D) Lima Tahap (Mantap)*. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga.