



## Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Peserta Didik Kelas V pada Pembelajaran Tematik Terpadu di SD/MI

Nur Asiah<sup>1</sup>, Ayu Nur Shawmi<sup>2\*</sup>, Silvi Megantara<sup>1</sup>, Djoko Rohadi Wibowo<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, Indonesia.

<sup>2</sup> Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang, Palembang Indonesia.

\*Corresponding Author, E-mail : [ayunurshawmi\\_uin@radenfatah.ac.id](mailto:ayunurshawmi_uin@radenfatah.ac.id)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman peserta didik pada pembelajaran tematik serta mengetahui bagaimana kelayakan media pembelajaran ular tangga pada pembelajaran tematik. Adapun manfaat penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam memberikan alternatif pada pembelajaran, dan sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan kemampuan pemahaman belajar peserta didik melalui penggunaan media pembelajaran ular tangga. Metode penelitian mengadaptasi pada model pengembangan yang dikembangkan oleh ADDIE. Penelitian menggunakan lima langkah sebagai berikut: Analysis, Desain, Pengembangan, Implementasi, Evaluasi. Alat pengumpulan data yang digunakan berupa: angket ahli materi, angket ahli media, angket ahli bahasa serta angket tanggapan pendidik untuk mengetahui kelayakan produk, angket respon peserta didik digunakan untuk mengetahui kemenarikan produk dan menggunakan soal pilihan ganda sebanyak 30 soal. Hasil penelitian yang telah dikembangkan memperoleh desain berupa media permainan ular tangga pada pembelajaran tematik memperoleh presentase kelayakan 90% oleh ahli materi, 75% oleh ahli media, 80,55% oleh ahli bahasa dan 86% oleh pendidik. Presentase respon peserta didik terhadap kemenarikan produk memperoleh 88,85% pada uji coba skala kecil serta 91,57% pada uji coba skala besar. Berdasarkan hasil uraian diatas maka produk yang dikembangkan oleh peneliti layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

**Kata Kunci:** Media pembelajaran, permainan ular tangga, kemampuan pemahaman peserta didik

### Abstract

*This study aims to produce learning media that can improve students' understanding of thematic learning and find out how appropriate the snake and ladder learning media is in thematic learning. The benefits of this research are expected to be useful in providing alternatives to learning, and as an effort to improve students' understanding of learning skills through the use of snake and ladder learning media. The research method adapts to the development model developed by ADDIE. The study uses the following five steps: Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation. The data collection tools used are: a material expert questionnaire, a media expert questionnaire, a linguist questionnaire and an educator response questionnaire to determine the feasibility of the product, a student response questionnaire is used to determine the attractiveness of the product and uses 30 multiple choice questions. The results of the research that have been developed obtain a design in the form of snakes and ladders game media in thematic learning obtaining a feasibility percentage of 90% by material experts, 75% by media experts, 80.55% by linguists and 86% by educators. The percentage of students' responses to the attractiveness of the product obtained 88.85% in small-scale trials and 91.57% in large-scale trials. Based on the results of the description above, the product developed by the researcher is feasible to be used as a learning medium.*

**Keyword:** Learning media, snake and ladder game, students' understanding ability

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu proses untuk mempengaruhi peserta didik agar peserta didik mampu menyesuaikan diri dengan lingkungannya, dengan demikian akan membuat perubahan dalam dirinya sendiri yang memungkinkan untuk peserta didik berfungsi dalam

kehidupan masyarakat (Oemalik, 2015). Pembelajaran diartikan sebagai proses interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam lingkungan belajar yang bertujuan untuk memperoleh atau saling bertukar informasi (Citra & Rosy, 2020; Salamah, 2020; Setiawan & Komalasari, 2020). Dengan kata lain pembelajaran dan belajar merupakan salah satu unsur penting dalam melaksanakan pendidikan selain adanya peserta didik dan pendidik (Juwantara, 2019).

Tujuan pendidikan adalah hasil yang telah dicapai peserta didik setelah dilaksanakannya kegiatan pembelajaran. Dengan hasil yang diperoleh dari kegiatan pembelajaran, para pendidik dapat mengetahui apakah tujuan pembelajaran atau pendidikan sudah sepenuhnya tercapai atau belum. Dalam konteks ini, tujuan pendidikan merupakan suatu komponen sistem pendidikan yang menempati kedudukan dan fungsi sentral. Itu sebabnya, setiap tenaga kependidikan perlu memahami dengan baik tujuan pendidikan, supaya berupaya melaksanakan tugas dan fungsinya untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah ditentukan (Oemalik, 2015) Sebagai tenaga profesional yang mengemban tugas mulia dalam mencerdaskan dan mendidik anak bangsa, seorang guru dituntut memiliki kompetensi yang dapat menunjang tugas tersebut (Darimi, 2015; Ifrianti, 2019; Octavia, 2019). Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu dengan menggunakan tema untuk mengaitkan mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik (Rokhimawan & Leli, 2018).

Pembelajaran tematik lebih memusatkan pada keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga siswa dapat memperoleh pengalaman langsung dan terlatih untuk dapat menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang telah dipelajarinya (Ananda, 2018; Lestari, 2015; Widyaningrum, 2012). Dalam mencapai tujuan pembelajaran yang maksimal yaitu salah satu faktor pendorong seperti adanya sumber belajar yang menarik agar peserta didik mempunyai motivasi sehingga dapat meningkatkan semangat dalam belajar. Menurut Sardiman motivasi belajar menjadi faktor yang berpengaruh dalam menumbuhkan minat dan semangat belajar (Afandi, 2015)

Media dalam pembelajaran dapat diartikan segala bentuk alat bantu baik dalam bentuk audio, visual maupun audio visual yang dapat membantu atau mempermudah proses pembelajaran serta dapat merangsang siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran (Wardani et al., 2013). Penerapan pembelajaran tematik di Sekolah Dasar banyak terjadi kendala atau permasalahan. Salah satu permasalahannya adalah dalam keterampilan berbicara peserta didik pada peserta didik kelas V, kebanyakan peserta didik tidak berani dan malu untuk berbicara di depan umum. Selain itu, mereka kesulitan untuk mengeluarkan sebuah gagasan atau ide-ide saat pembelajaran berlangsung (Rokhimawan & Leli, 2018).

Masih minimnya penggunaan media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam menunjang proses pembelajaran di sekolah. Penggunaan media pembelajaran setidaknya dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi dan perhatian peserta didik dapat terpusat pada pembelajaran (Shalikhah, 2016; Sumiharsono & Hasanah, 2017). Penggunaan media juga dapat mengurangi rasa bosan siswa pada proses pembelajaran, serta dapat menarik perhatian siswa pada pembelajaran yang sedang dilaksanakan. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Nurul Hidayah pembelajaran tematik atau pembelajaran terpadu adalah suatu konsep pembelajaran yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman yang bermakna pada anak (Hidayah, 2015).

Media sangat penting dalam mengakomodir kemampuan pemahaman konsep siswa Sekolah Dasar. Pentingnya pemahaman konsep siswa dalam belajar dapat berpengaruh pada hasil akhir pendidikan, karena menjadi suatu fundamental dalam memasuki jenjang implementasi dari materi yang dipahami. Sanjaya dalam (Rismawati & Hutagaol, 2018) mengatakan bahwa pemahaman konsep merupakan kemampuan siswa yang diwujudkan dengan penguasaan sejumlah materi pelajaran, dimana siswa tidak hanya sekedar tahu atau

mengingat sejumlah konsep yang dipelajari, akan tetapi siswa juga mampu mengungkapkan kembali konsep itu dalam bentuk lain yang mudah dimengerti, memberikan interpretasi data dan mampu mengaplikasikan konsep yang sesuai dengan struktur kognitif yang dimilikinya.

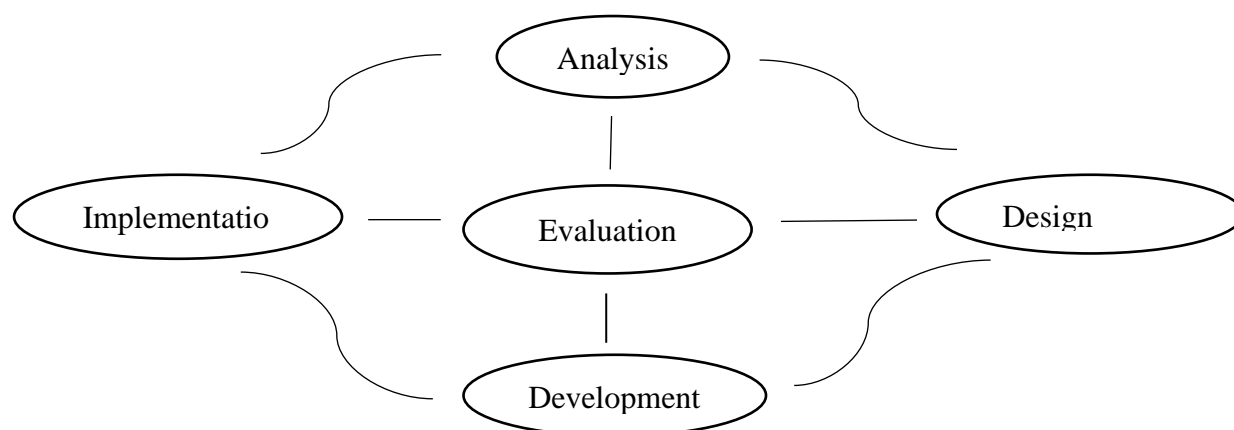
Berdasarkan hasil observasi peneliti di sekolah yang dituju, pada sekolah tersebut masih menggunakan media pembelajaran yang ada di lingkungan sekolah seperti media gambar yang ada di dinding kelas dan hanya memanfaatkan buku yang telah disediakan saja sehingga terkadang peserta didik merasa bosan dengan pembelajaran yang begitu-begitu saja. Beragam media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa dengan media yang bervariasi agar tidak membosankan (Dewi et al., 2017). Menurut asumsi peneliti dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga peserta didik kelas V bisa belajar juga diselingi dengan bermain, karena dengan adanya media ular tangga peserta didik dapat mengenal macam-macam media pembelajaran yang beragam, sehingga dapat menciptakan pengalaman belajar yang baru bagi peserta didik. Media permainan ular tangga biasa dimainkan oleh kalangan anak sekolah dasar. Menurut (Askalin, 2013) permainan ular tangga adalah permainan yang dikenal di seluruh nusantara. Permainan ini menggunakan tiga peralatan, yaitu dadu, bidak, dan papan ular tangga. permainan ular tangga dimainkan oleh dua orang atau lebih.

Beberapa penelitian relevan yang melandasi dilakukannya penelitian ini, yakni penelitian (Fahrudy, 2019; Marâ et al., 2019; Dewi et al., 2017; Solekhah, 2020) serta penelitian oleh Widiana et al., (2019) dimana penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan rancangan bangun pengembangan media, mengetahui validitas hasil pengembangan media, serta mengetahui efektivitas pengembangan media dalam pembelajaran IPA. Penelitian ini termasuk penelitian pengembangan menggunakan model ADDIE. Penelitian kali ini juga menggunakan model ADDIE dalam teknik pengembangannya, namun keterbaruan penelitian ini dilihat pada pokok permasalahan dalam pemahaman konsep siswa khususnya dalam pembelajaran yang cakupannya lebih luas dalam tematik integratif.

Berdasarkan uraian diatas, untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran peneliti mencoba untuk menggunakan media pembelajaran yang efektif dan dapat diterapkan di dalam kelas yaitu media ular tangga dalam pembelajaran. Penggunaan media ular tangga ini juga diharapkan mampu meningkatkan pemahaman konsep pada peserta didik sehingga dapat lebih semangat dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Banyak kelebihan media pembelajaran ular tangga yang dapat diperoleh peserta didik, diantaranya peserta didik dapat belajar sambil bermain, peserta didik tidak hanya belajar sendiri, tetapi juga dilakukan secara berkelompok, serta memudahkan peserta didik belajar karena dibantu dengan beraneka gambar yang ada dalam permainan ular tangga (Afandi, 2015). Hasil dari penelitian ini diharapkan untuk menghasilkan media pembelajaran yg dapat meningkatkan pemahaman peserta didik pada pembelajaran tematik serta mengetahui bagaimana kelayakan media pembelajaran ular tangga pada pembelajaran tematik

## **METODE PENELITIAN**

Pada penelitian ini, kami menggunakan metode penelitian dan pengembangan. *Research & development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk (Hamzah, 2021; Haryati, 2012). Penelitian pengembangan ini mengadaptasi model pengembangan *Addie* yang terdiri dari lima tahapan. Diagram pada penelitian ini ditunjukkan pada gambar 1 berikut:



**Gambar 1.** Langkah Pengembangan Model *Research and Development* (R&D) Model ADDIE

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran ular tangga pada pembelajaran tematik terpadu di Sekolah Dasar. Waktu Penelitian penelitian ini dilaksanakan pada bulan November 2019, Penelitian ini dilaksanakan pada beberapa Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah di Lampung.

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengukur pengukuran produk yang telah dihasilkan (Bariah, 2019). Instrumen penelitian berisi lembar validasi media pembelajaran ular tangga yang dinilai oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Analisis instrumen angket digunakan untuk menguji kelayakan produk. Serta instrument penelitian berupa soal pilihan ganda sebanyak 30 soal untuk mengukur kemampuan pemahaman konsep peserta didik. Alat pengukuran ini menggunakan skala likert. Kategori jawaban yang diberikan adalah Sangat Layak (5), Layak (4), Cukup Layak (3), Kurang Layak (2), Sangat Kurang Layak (1). Skor jawaban polling 1,2,3,4,5. Sedangkan untuk mengukur instrument soal dilakukan dengan uji validitas, reliabilitas dan tingkat kesukaran. Instrumen kuesioner validasi oleh ahli media disusun sesuai dengan aspek yang akan dinilai. Media pembelajaran ular tangga yang telah dibuat selanjutnya akan divalidasi oleh ahli, selanjutnya dianalisis dan saran-saran dijadikan dasar untuk merevisi media pembelajaran ular tangga tersebut. Penilaian validasi dibuat dalam skala persentase yang memiliki skor rata-rata dari semua validator. Kriteria kelayakan media pembelajaran ular tangga dapat dilihat pada Tabel 1.

**Tabel 1.** Kategori Kelayakan Media

Skala Kelayakan	Kreteria Kelayakan
$80 \leq \chi < 100 \%$	Sangat Menarik
$60 \leq \chi < 80 \%$	Menarik
$40 \leq \chi < 60 \%$	Cukup Menarik
$0 \leq \chi < 20 \%$	Sangat Kurang Menarik

Setelah media pembelajaran ular tangga divalidasi dan direvisi sesuai anjuran, kemudian diujikan pada peserta didik kelas V MIN 6 Bandar Lampung dan SD Negeri 1 Gunung Megang, Tanggamus.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan dalam penelitian menghasilkan sebuah produk yaitu media permainan ular tangga pada pembelajaran tematik. Penelitian dan

pengembangan produk divalidasi oleh ahli materi, ahli media, ahli bahasa dan pendidik. Hasil penelitian diuji coba dengan melihat respon kepada peserta didik kelas V. Ahli materi ditujukan untuk menilai kebenaran materi, kelengkapan, dan sistematika. Validasi ahli materi tematik yaitu melakukan validasi khusus pada bidangnya yaitu dengan validator pertama (V1) Ayu Reza Ningrum, M.Pd pada tanggal 21 September 2020 melakukan validasi materi dan validator kedua (V2) Diah Rizky, S.Pd melakukan validasi pada tanggal 15 september 2020. Langkah-langkah dalam pengembangan media permainan ular tangga terintegrasi asmaul husna pada pembelajaran tematik sebagai berikut:

**Tabel 2.** Hasil Validasi Ahli Materi Tahap 2

Aspek	Validator	$\sum x$ Per Aspek	Skor Max	Skor Persen	Kategori																																																																											
Kesesuaian Materi dengan KD	Ahli I	10	10	90 %	Sangat Layak																																																																											
	Ahli II	8	10			Keakuratan Materi	Ahli I	13	15	93,33 %	Sangat Layak	Ahli II	15	15	Kemutakhiran Materi	Ahli I	4	5	90 %	Sangat Layak	Ahli II	5	5	Mendorong Keingintahuan	Ahli I	8	10	85 %	Sangat Layak	Ahli II	9	10	Pendukung Penyajian	Ahli I	5	5	90 %	Sangat Layak	Ahli II	4	5	Penyajian Pembelajaran	Ahli I	19	20	90 %	Sangat Layak	Ahli II	17	20	Hakikat Kontekstual	Ahli I	5	5	90 %	Sangat Layak	Ahli II	4	5	<b>Jumlah Total</b>			<b>126</b>			<b>Skor Maksimal</b>			<b>140</b>			<b>Presentase</b>			<b>90 %</b>			<b>Kriteria</b>		
Keakuratan Materi	Ahli I	13	15	93,33 %	Sangat Layak																																																																											
	Ahli II	15	15			Kemutakhiran Materi	Ahli I	4	5	90 %	Sangat Layak	Ahli II	5	5	Mendorong Keingintahuan	Ahli I	8	10	85 %	Sangat Layak	Ahli II	9	10	Pendukung Penyajian	Ahli I	5	5	90 %	Sangat Layak	Ahli II	4	5	Penyajian Pembelajaran	Ahli I	19	20	90 %	Sangat Layak	Ahli II	17	20	Hakikat Kontekstual	Ahli I	5	5	90 %	Sangat Layak	Ahli II	4	5	<b>Jumlah Total</b>			<b>126</b>			<b>Skor Maksimal</b>			<b>140</b>			<b>Presentase</b>			<b>90 %</b>			<b>Kriteria</b>			<b>Sangat Layak</b>								
Kemutakhiran Materi	Ahli I	4	5	90 %	Sangat Layak																																																																											
	Ahli II	5	5			Mendorong Keingintahuan	Ahli I	8	10	85 %	Sangat Layak	Ahli II	9	10	Pendukung Penyajian	Ahli I	5	5	90 %	Sangat Layak	Ahli II	4	5	Penyajian Pembelajaran	Ahli I	19	20	90 %	Sangat Layak	Ahli II	17	20	Hakikat Kontekstual	Ahli I	5	5	90 %	Sangat Layak	Ahli II	4	5	<b>Jumlah Total</b>			<b>126</b>			<b>Skor Maksimal</b>			<b>140</b>			<b>Presentase</b>			<b>90 %</b>			<b>Kriteria</b>			<b>Sangat Layak</b>																	
Mendorong Keingintahuan	Ahli I	8	10	85 %	Sangat Layak																																																																											
	Ahli II	9	10			Pendukung Penyajian	Ahli I	5	5	90 %	Sangat Layak	Ahli II	4	5	Penyajian Pembelajaran	Ahli I	19	20	90 %	Sangat Layak	Ahli II	17	20	Hakikat Kontekstual	Ahli I	5	5	90 %	Sangat Layak	Ahli II	4	5	<b>Jumlah Total</b>			<b>126</b>			<b>Skor Maksimal</b>			<b>140</b>			<b>Presentase</b>			<b>90 %</b>			<b>Kriteria</b>			<b>Sangat Layak</b>																										
Pendukung Penyajian	Ahli I	5	5	90 %	Sangat Layak																																																																											
	Ahli II	4	5			Penyajian Pembelajaran	Ahli I	19	20	90 %	Sangat Layak	Ahli II	17	20	Hakikat Kontekstual	Ahli I	5	5	90 %	Sangat Layak	Ahli II	4	5	<b>Jumlah Total</b>			<b>126</b>			<b>Skor Maksimal</b>			<b>140</b>			<b>Presentase</b>			<b>90 %</b>			<b>Kriteria</b>			<b>Sangat Layak</b>																																			
Penyajian Pembelajaran	Ahli I	19	20	90 %	Sangat Layak																																																																											
	Ahli II	17	20			Hakikat Kontekstual	Ahli I	5	5	90 %	Sangat Layak	Ahli II	4	5	<b>Jumlah Total</b>			<b>126</b>			<b>Skor Maksimal</b>			<b>140</b>			<b>Presentase</b>			<b>90 %</b>			<b>Kriteria</b>			<b>Sangat Layak</b>																																												
Hakikat Kontekstual	Ahli I	5	5	90 %	Sangat Layak																																																																											
	Ahli II	4	5			<b>Jumlah Total</b>			<b>126</b>			<b>Skor Maksimal</b>			<b>140</b>			<b>Presentase</b>			<b>90 %</b>			<b>Kriteria</b>			<b>Sangat Layak</b>																																																					
<b>Jumlah Total</b>			<b>126</b>																																																																													
<b>Skor Maksimal</b>			<b>140</b>																																																																													
<b>Presentase</b>			<b>90 %</b>																																																																													
<b>Kriteria</b>			<b>Sangat Layak</b>																																																																													

Sumber: Diperoleh Dari Hasil Angket Penilaian Validasi Ahli Materi

Tabel diatas menunjukkan presentase penilaian validator ahli materi tahap 2 pada aspek kesesuaian materi dengan KD sebesar 90%, aspek keakuratan materi sebesar 93,33%, aspek kemutakhiran materi sebesar 90%, aspek mendorong keingintahuan sebesar 85%, aspek pendukung penyajian sebesar 90%, aspek penyajian pembelajaran sebesar 90%, aspek hakikat kontekstual sebesar 90%. Sehingga menghasilkan jumlah total presentase sebesar 90%, dengan kategori “sangat layak”. Berdasarkan pemaparan di atas, terdapat kenaikan

presentase rata-rata pada tahap 1 dan tahap 2 yaitu pada tahap 1 menghasilkan jumlah total sebesar 55%, sedangkan pada tahap 2 menghasilkan jumlah total sebesar 90%.

Validasi ahli Media bertujuan untuk menilai kegrafikan mediapembelajaran ular tangga. Validasi ahli media yaitu melakukan validasi khusus pada bidangnya yaitu dengan validator pertama (V1) Anton Tri Hastanto, M.Pd pada tanggal 21 Oktober 2020 melakukan validasi media dan validator kedua (V2) Yuli Yanti, M.Pd melakukan validasi pada tanggal 21 Oktober 2020.

**Tabel 3.** Hasil Validasi Tahap 2

Aspek	Validator	$\sum$ Per Aspek	$\sum$ Skor Max	Presentase	Kategori
Teknik Penyajian	Ahli 1	21	28	75%	Layak
	Ahli 2	21	28		
Kesesuaian Bentuk Visual dan Huruf	Ahli 1	18	24	75%	Layak
	Ahli 2	18	24		
<b>Jumlah</b>		<b>78</b>			
<b>Skor Max</b>		<b>104</b>			
<b>Presentase</b>		<b>75%</b>			
<b>Kategori</b>		<b>Layak</b>			

*Sumber: Diperoleh Dari Hasil Angket Penilaian Validasi Ahli Media*

Tabel diatas menunjukkan presentase penilaian validator ahli media tahap 2 pada aspek teknik penyajian sebesar 75%, aspek kesesuaian bentuk visual dan huruf sebesar 75%. Sehingga menghasilkan jumlah total presentase sebesar 75%, dengan kategori “layak”. Berdasarkan pemaparan di atas, terdapat kenaikan presentase rata-rata pada tahap 1 dan tahap 2 yaitu pada tahap 1 menghasilkan jumlah total sebesar 33,33%, sedangkan pada tahap 2 menghasilkan jumlah total sebesar 75%. Pada tahap 1 hasil validasi oleh ahli media termasuk dalam kategori “tidak layak” sedangkan pada tahap 2 hasil validasi media termasuk dalam kategori “layak”.

Validasi ahli bahasa bertujuan untuk menilai kelayakan bahasa pada media pembelajaran ular tangga. Validasi ahli bahasa yaitu melakukan validasi khusus pada bidangnya yaitu dengan validator pertama (V1) Dr. Nasir, M.Pd pada tanggal 14 September 2020 melakukan validasi bahasa dan validator kedua (V2) Nurul Hidayah, M.Pd melakukan validasi pada tanggal 12 Oktober 2020.

**Tabel 4.** Hasil Validasi Bahasa Tahap 2

Aspek	Validator	$\sum$ Per Aspek	$\sum$ Skor Max	Presentase	Kategori
Lugas	Ahli 1	11	12	83,33%	Sangat Layak
	Ahli 2	9	12		
Komunikatif	Ahli 1	4	4	87,5%	Sangat Layak
	Ahli 2	3	4		

Dialogis dan Interaktif	Ahli 1	3	4	75%	Layak
	Ahli 2	3	4		
Kesesuaian Dengan Perkembangan Peserta Didik	Ahli 1	6	8	75%	Layak
	Ahli 2	6	8		
Kesesuaian Dengan Kaidah Bahasa	Ahli 1	7	8	81,25%	Sangat Layak
	Ahli 2	6	8		
<b>Jumlah</b>		<b>58</b>			
<b>Skor Max</b>		<b>72</b>			
<b>Presentase</b>		<b>80,55%</b>			
<b>Kategori</b>		<b>Layak</b>			

*Sumber: Diperoleh Dari Hasil Angket Penilaian Validasi Ahli Bahasa*

Tabel diatas menunjukkan presentase penilaian validator ahli bahasa tahap 2 pada aspek lugas sebesar 83,33%, aspek komunikatif sebesar 87,5%, aspek dialogis dan interaktif sebesar 75%, aspek kesesuaian dengan perkembangan peserta didik sebesar 75%, aspek kesesuaian dengan kaidah bahasasebesar 81,25%. Sehingga menghasilkan jumlah total presentase sebesar 80,55%, dengan kategori “layak”. Berdasarkan pemaparan di atas, terdapat kenaikan presentase rata-rata pada tahap 1 dan tahap 2 yaitu pada tahap 1 menghasilkan jumlah total sebesar 41,66%, sedangkan pada tahap 2 menghasilkan jumlah total sebesar 80,55%. Pada tahap 1 hasil validasi oleh ahli bahasa termasuk dalam kategori “cukup layak” sedangkan pada tahap 2 hasil validasi bahasa termasuk dalam kategori “layak”.



Gambar 2. Media Ular Tangga



Gambar 3. Kartu soal dan kartu informasi

## SIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk yaitu media permainan ular tangga pada pembelajaran tematik. Penelitian dan pengembangan produk divalidasi oleh ahli materi, ahli media, ahli bahasa dan pendidik. Hasil penelitian diuji coba dengan melihat respon kepada peserta didik kelas V. Pengembangan media permainan ular tangga pada pembelajaran tematik dikelas V mengambil tema yaitu tema makanan sehat. Produk ini telah divalidasi oleh ahli media, ahli materi, ahli bahasa dan pendidik, Uji skala kecil dan uji skala besar yang dilakukan di dua sekolah. Media permainan ular tangga pada pembelajaran tematik telah divalidasi oleh beberapa ahli. Secara keseluruhan aspek pengembangan media pembelajaran Ular Tangga dianggap layak dalam mengakomodir pemahaman konsep peserta didik. Sehingga media permainan ular tangga pada pembelajaran tematik dinyatakan sangat dibutuhkan dan sangat berkontribusi sebagai penunjang pembelajaran.

Adapun saran pada penelitian ini adalah Media yang digunakan oleh pendidik guna menunjang proses kegiatan pembelajaran sebaiknya media dibuat dengan menarik dan inovatif sehingga peserta didik dapat aktif dan tidak bosan saat kegiatan pembelajaran berlangsung dan bagi peneliti selanjutnya Dalam pembuatan media pembelajaran ular tangga pada tema makanan sehat terdapat beberapa kendala atau kesulitan yang mungkin bisa menjadi perbaikan bagi peneliti selanjutnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, R. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 1(1), 77-89.
- Ananda, R., & Fadhilaturrahmi, F. (2018). Analisis Kemampuan Guru Sekolah Dasar dalam Implementasi Pembelajaran Tematik di SD. *Jurnal Basicedu*, 2(2), 11-21.
- Askalin. (2013). *100 Permainan dan Perlombaan Rakyat*. Andi Press.
- Bariah, S. K. (2019). Rancangan Pengembangan Instrumen Penilaian Pembelajaran Berbasis Daring. *Jurnal Petik*, 5(1), 31-47.
- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 261-272.
- Darimi, I. (2015). Peningkatan Kompetensi Pedagogik Guru PAI dalam Pembelajaran. *Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 5(2), 309-324.
- Dewi, T. L., Kurnia, D., & Panjaitan, R. L. (2017). Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Pada Pembelajaran PIPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pembagian Wilayah Waktu di Indonesia. *Jurnal Pena Ilmiah*, 2(1), 2091-2100.
- Fahrudy, A. (2019). *Pengembangan Media Ular Tangga Dengan Modifikasi Permainan Monopoli Muatan Pembelajaran IPS Kelas V A SD Negeri Petompon 02 Semarang*. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.
- Hamzah, A. (2021). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research & Development) Uji Produk Kuantitatif dan Kualitatif Proses dan Hasil Dilengkapi Contoh Proposal Pengembangan Desain Uji Kualitatif dan Kuantitatif*. Literasi Nusantara Abadi.
- Haryati, S. (2012). Research and Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam Bidang Pendidikan. *Majalah Ilmiah Dinamika*, 37(1), 15-21.
- Hidayah, N. (2015). Pembelajaran Tematik Integratif di Sekolah Dasar. *Terampil Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 2(1), 34-49.



- 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.
- Ifrianti, S. (2019). *Teori dan Praktik Microteaching*. Pustaka Pranala.
- Juwantara, R. A. (2019). Kemampuan Guru Melakukan Penilaian Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). *TERAMPIL Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 26(3), 1-4.
- Lestari, D. A. (2015). Pendekatan Saintifik dalam Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Ketrampilan Bertanya Siswa. *Widyagogik: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 3(1), 66-78.
- Marâ, H., Priyanto, W., & Damayani, A. T. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Ular Tangga Berbagai Pekerjaan. *Mimbar PGSD Undiksha*, 7(3).
- Octavia, S. A. (2019). *Sikap dan kinerja guru profesional*. Deepublish.
- Oemalik, H. (2015). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Bumi Aksara.
- Rismawati, M., & Hutagaol, A. S. R. (2018). Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Mahasiswa PGSD STKIP Persada Khatulistiwa Sintang. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 4(1), 91-105.
- Rokhimawan, M. A., & Leli, N. (2018). Pengaruh Strategi Point Counter Point Terhadap Keterampilan Berbicara Dalam Pembelajaran Tematik. *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 5(2), 247-257.
- Salamah, W. (2020). Deskripsi Penggunaan Aplikasi Google Classroom dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 4(3), 533-538.
- Setiawan, R., & Komalasari, E. (2020). Membangun Efektifitas Pembelajaran Sosiologi di Tengah Pandemi Covid-19. *EDUSOCIUS; Jurnal Ilmiah Penelitian Pendidikan Dan Sosiologi*, 4(1), 1-13.
- Shalikhah, N. D. (2016). Pemanfaatan Aplikasi Lectora Inspire Sebagai Media Pembelajaran Interaktif. *Cakrawala: Jurnal Studi Islam*, 11(1), 101-115.
- Solekhah, I. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Bercerita Berbasis Pendidikan Karakter Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas X Pada Materi Ekosistem. *Bioeduca: Journal of Biology Education*, 2(1), 40-51.
- Sumiharsono, R., & Hasanah, H. (2017). *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidik*. Pustaka Abadi.
- Wardani, F. T., Ibrahim, M. Y., & Zakso, A. (2013). Penggunaan Media Gambar untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran Sosiologi. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 2(6).
- Widyaningrum, R. (2012). Model pembelajaran tematik di MI/SD. *Cendekia: Jurnal Kependidikan Dan Kemasyarakatan*, 10(1), 107-120.