

Pengembangan Media Permainan Ular Tangga pada Mata Pelajaran IPS Materi Peristiwa Penjajahan Bangsa Indonesia

Dyana Cindy Rahmawati*, Evayenny, Risky Dwiprabowo

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Kusuma Negara, Indonesia

*dyana@stkipkusumanegara.ac.id

Abstrak

Tujuan Penelitian ini adalah untuk menghasilkan sebuah media pembelajaran dari pengembangan media permainan ular tangga yang layak dan dapat dipergunakan untuk proses pembelajaran siswa kelas V SDN Baktijaya 3 Depok semester genap tahun pelajaran 2019/2020. Metode penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan (R&D) menurut Borg and Gall. Langkah - langkah yang pada penelitian pengembangan ini meliputi Tahap I yaitu pengumpulan data dan perencanaan dan penelitian pada Tahap II yaitu pengembangan produk, uji validitas yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi, uji coba kelompok kecil, dan penyempurnaan produk akhir. Kelayakan produk didasarkan pada hasil penilaian ahli media, ahli materi dan siswa kelas V SDN Baktijaya 3 Depok sebagai subjek uji coba. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan angket serta analisis data berupa deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penilaian dari ahli media mendapatkan skor 4,32 termasuk dalam kategori sangat baik dan penilaian dari ahli materi mendapatkan skor 4,13 termasuk dalam kategori baik. Dapat disimpulkan bahwa materi peristiwa penjajahan bangsa Indonesia dengan menggunakan media permainan ular tangga yang telah dikembangkan layak untuk dipergunakan.

Kata kunci: media permainan ular tangga, peristiwa penjajahan bangsa indonesia.

PENDAHULUAN

Kegiatan pembelajaran merupakan kegiatan utama yang dirancang untuk mendukung proses pendidikan di sekolah, dan juga sebuah bentuk pengalaman langsung dari seorang guru sebagai fasilitator. Guru sebagai salah satu peran penting jalannya proses pembelajaran, yang harus berhasil dalam mengelola kelas agar guru dapat dengan mudah menyampaikan materi belajar. Peran seorang guru tidak hanya menyampaikan ilmu pengetahuan kepada peserta didik, akan tetapi dalam proses pembelajaran juga dituntut untuk memerankan berbagai peran yang bertujuan untuk mengembangkan atau meningkatkan potensi yang dimiliki peserta didik. Selain itu guru juga berperan sebagai mediator untuk para peserta didiknya, menyediakan media atau penengah dalam proses kegiatan belajar mengajar. Dimana sistem pendidikan saat ini sudah di perbaharui dari KTSP menjadi kurikulum 2013. Pembelajaran ini menggabungkan berbagai mata pelajaran ke dalam beberapa tema yang disebut tematik.

Pada pembelajaran tematik, para pendidik dituntut untuk memiliki kemampuan berinovasi dalam proses belajar mengajar dan tidak hanya menggunakan media cetak saja sebagai satu-satunya media belajar. Seperti saat peneliti melakukan observasi di SDN Baktijaya 3 Depok, media pembelajaran yang di gunakan guru untuk menyampaikan materi pelajaran hanya menggunakan buku tematik saja.

Sedangkan buku tematik itu sendiri, materi yang ada didalamnya kurang lengkap. Padahal media dalam kegiatan belajar mengajar sangatlah penting, media pembelajaran merupakan alat bantu yang sangat dibutuhkan untuk membantu siswa memahami materi dan dapat dilihat secara langsung bagaimana praktek penggunaannya (Sanaky, 2013).

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan di SDN Baktijaya 3 Depok pada saat jam pembelajaran berlangsung dari pagi hingga siang di kelas V. Terlihat pada saat guru menjelaskan hanya menggunakan buku cetak / tematik, siswa hanya mendengarkan guru menjelaskan materi pembelajaran dan mengerjakan soal yang ditugaskan oleh guru tersebut. Saat hari semakin siang, siswa terlihat jenuh pada saat mengerjakan soal-soal yang diberikan oleh guru. Suasana kelas pada saat itu terlihat kurang efektif dan kurang keaktifan dari siswa pada saat belajar, terlihat pada rata-rata nilai ulangan harian siswa pada materi peristiwa penjajahan bangsa Indonesia yaitu 75 sedangkan kkm belajar di kelas adalah 75 dan salah satu penyebabnya adalah kurangnya media yang membuat siswa aktif dalam belajar. Sedangkan tujuan dari kurikulum 2013 yaitu, membuat siswa memiliki peran aktif dalam setiap proses pembelajaran, mengembangkan potensi yang ada pada diri peserta didik, menggali informasi atau pengetahuan dari siswa dan guru hanya sebagai fasilitator yang mengarahkan jalannya proses pembelajaran. Adapun media yang disediakan oleh SDN Baktijaya 3 Depok di kelas V seperti globe, peta dan poster-poster pahlawan yang digunakan saat mendapatkan materi tersebut.

Media pembelajaran dengan menggunakan permainan belum pernah ada di SDN Baktijaya 3 Depok, seperti media pembelajaran permainan ular tangga yang akan diterapkan di sekolah tersebut. Media pembelajaran sambil bermain memiliki manfaat yang sangat penting pada masa usia sekolah dasar yaitu, salah satunya mempermudah peserta didik untuk aktif, menguasai dan memahami materi pembelajaran yang bersifat abstrak (Arsyad, 2014). Media yang digunakan dalam pembelajaran dapat disesuaikan dengan materi atau bahan ajar, agar siswa tetap senang mengikuti proses pembelajaran.

Media permainan ular tangga adalah papan permainan yang dibagi dalam beberapa kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah tangga dan ular yang menghubungkan ke kotak lainnya dan menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalani bidak (Salam, Safei & Jamilah, 2019). Dalam permainan ular tangga terdapat materi dan soal-soal di setiap kotak-kotak kecil yang telah dituliskan nomor-nomor. Media permainan ular tangga merupakan salah satu permainan yang inovatif sehingga mempermudah peserta didik untuk mengingat materi yang sedang diajarkan, membuat peserta didik untuk bekerjasama, dan membuat siswa aktif dalam belajar sambil bermain (Afandi, 2015). Pada dasarnya manusia mempunyai sifat ingin tahu. Media permainan ular tangga dapat diharapkan menjadi media yang memiliki daya tarik peserta didik untuk mengikuti proses belajar mengajar di sekolah dan dapat digunakan dalam penyampaian materi belajar di SDN Baktijaya 3 Depok.

Media ular tangga berisikan materi pembelajaran IPS dengan materi Peristiwa Penjajahan Bangsa Indonesia semester 2 kelas V SDN Baktijaya 3 Depok. Bertujuan untuk mengajarkan dan mengetahui peristiwa lahirnya pancasila, tokoh – tokoh usulan dasar negara, tanggal-tanggal bersejarah, isi dari pancasila dan lain sebagainya. Permainan ular tangga yang berisi materi peristiwa penjajahan bangsa Indonesia ini, dapat membantu siswa untuk mengingat-ingat hari bersejarah, siapa

saja tokoh-tokoh pencetusnya dan pertahanan bangsa Indonesia yang membuat peserta didik mempunyai rasa nasionalisme dan patriotisme.

METODE PENELITIAN

Subjek dan lokasi penelitian dalam penelitian ini dilakukan pada kelas 5 di SD Negeri Baktijaya 3 Depok. Langkah-langkah penelitian pengembangan media permainan ular tangga dengan materi pembelajaran peristiwa penjajahan bangsa Indonesia pada mata pelajaran IPS menggunakan langkah-langkah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*), sebagai berikut: potensi dan masalah, mengumpulkan data, desain produk, validasi desain, perbaikan desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, dan pembuatan produk masal (Sugiyono, 2015). Akan tetapi peneliti hanya menggunakan beberapa langkah saja yaitu: desain produk, validasi produk, revisi produk, penyempurnaan produk. Subjek uji coba produk untuk penelitian ini adalah siswa SD kelas 5 di SD Negeri Baktijaya 3 Depok yang berjumlah 4 siswa.

Analisis data pada penelitian ini menggunakan kriteria angket skala 5 yang berpedoman pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Konversi data kuantitatif ke data kualitatif dengan skala Likert

Interval Skor	Skor	Kategori
$x > 4,21$	5	Sangat baik
$3,40 < x \leq 4,21$	4	Baik
$2,60 < x \leq 3,40$	3	Cukup Baik
$1,79 < x \leq 2,60$	2	Kurang Baik
$x \leq 1,79$	1	Sangat Kurang

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Papan Ular Tangga

Papan permainan pada produk yang dikembangkan ini terdapat kotak - kotak yang berjumlah 100, selain itu papan permainan ini juga terdapat 8 ular, 8 tangga, 12 bendera Indonesia dan 12 bendera Belanda. Papan permainan ini berukuran 45 x 45 cm, bahan yang digunakan adalah art carton dengan ketebalan 250 gram dan dilaminating bertujuan untuk menjaga ketahanan pada papan permainan. Papan permainan dibuat melalui aplikasi CorelDraw dan Photoshop. Tampilan papan permainan ular tangga yang peneliti buat pada Gambar 1, bagian (a).

Kartu Materi dan Kartu Soal

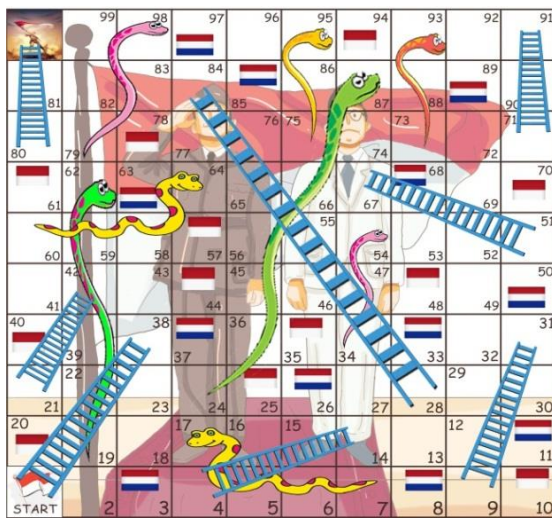
Kartu ini memiliki ukuran panjang 6 cm dan lebar 10 cm, bahan yang digunakan untuk kartu materi dan kartu soal ini adalah kertas jasmine. Bahan yang digunakan pada bagian belakang kedua kartu adalah bahan sticker vinly yang dapat ditempelkan pada bagian kedua kartu. Kartu materi dan kartu soal ini dibuat dengan menggunakan aplikasi canva. Tampilan kartu materi dan kartu soal pada Gambar 1, bagian (b).

Kartu Petunjuk Permainan

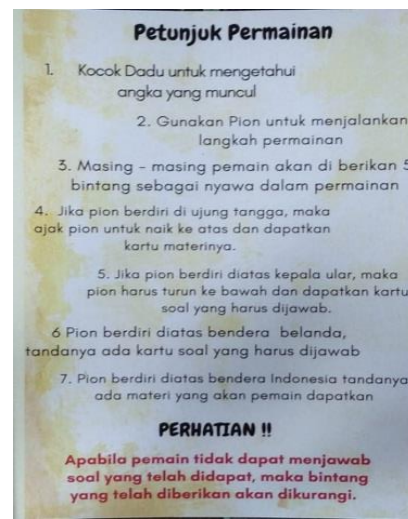
Kartu petunjuk permainan menggunakan bahan yang sama pada kartu materi dan kartu soal yaitu kertas jasmine, dengan ukuran panjang 21 cm dan lebar 13 cm. Kartu petunjuk permainan dibuat dengan menggunakan aplikasi canva. Tampilan kartu petunjuk berada pada Gambar 1, bagian (c).

Pion/Bidak dan Dadu

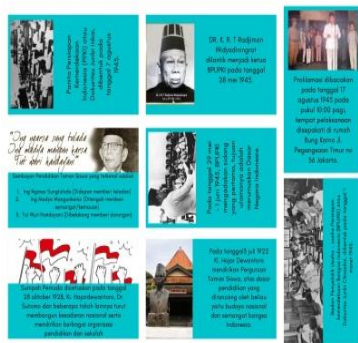
Pion/Bidak dan dadu pada permainan ular tangga menggunakan pion asli dari permainan ular tangga yang terbuat dari bahan plastik. Tampilan pion/bidak berada pada Gambar 1, bagian (d).



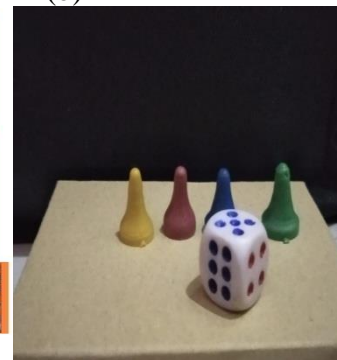
(a)



(b)



(c)



(d)

Gambar 1. (a) Papan Ular Tangga, (b) Kartu Materi dan Kartu soal, (c) Kartu Petunjuk, (d) Pion/bidak

Media permainan ular tangga materi peristiwa penjajahan bangsa Indonesia yang telah dibuat sesuai dengan desain awal akan divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Media pada permainan ular tangga ini divalidasi oleh ahli media dan pada materi divalidasi oleh ahli materi. Validasi media permainan ular tangga peristiwa penjajahan bangsa Indonesia bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan pada media permainan ular tangga. Berdasarkan pada hasil validasi ahli media dan ahli materi sebagai berikut.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media dan Ahli Materi

Jenis Validasi	Jumlah Skor	Kategori
Validasi Media	4,32	Sangat Baik
Validasi Materi	4,13	Baik

Bedasarkan Tabel 2, hasil validasi media permainan Ular Tangga pada materi Peristiwa Penjajahan Bangsa Indonesia menunjukkan kategori Sangat Baik dan Baik sehingga layak untuk dilakukan ujicoba. Akan tetapi ada beberapa saran/komentar yang diberikan oleh ahli media untuk sedikit merivisi media yaitu mengganti pion/bidak pada permainan ular tangga dengan pion yang terdapat gambar pahlawan dan sedikit biografi. Hasil revisi Produk dapat dilihat pada Gambar 2.

Setelah melakukan validasi dan revisi media permainan Ular Tangga pada materi Peristiwa Penjajahan Bangsa Indonesia selanjutnya diujicoba kepada siswa. Ujicoba yang dilakukan dalam kelompok kecil yang berjumlah 4 siswa. Ujicoba penerapan ini dilakukan untuk mengetahui tanggapan dan respon pada pelaksanaan pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga. Berdasarkan angket respon siswa terhadap media permainan ular tangga pada materi Penjajahan Bangsa Indonesia yang telah didapatkan, terdapat pada Tabel 3.



Sebelum Direvisi



Sesudah Direvisi

Gambar 2. Pion/bidak Sebelum dan Sesudah Direvisi

Tabel 3. Hasil Validasi Siswa

Nomor Responden	Skor Peresponden	Kategori
R1	4,75	Sangat Baik
R2	4,83	Sangat Baik
R3	4,75	Sangat Baik
R4	4,58	Sangat Baik
Rata-rata	4,72	Sangat Baik

Pembahasan

Penelitian dan pengembangan produk media permainan ular tangga materi peristiwa penjajahan bangsa Indonesia, telah diterapkan pada siswa kelas V SD Negeri Baktijaya 3 Depok dengan menggunakan kelompok kecil yaitu 4 orang. Hasil penelitian dan pengembangan ini adalah data yang diperlukan dalam mengembangkan sebuah produk media permainan ular tangga pada materi

peristiwa penjajahan bangsa Indonesia yaitu data kelayakan. Data kelayakan diperoleh dari perhitungan yang dilakukan pada perhitungan angket validasi media oleh ahli media memperoleh hasil 4,32 termasuk kedalam kriteria sangat baik, perhitungan angket validasi materi oleh ahli materi memperoleh hasil 4,13 termasuk kedalam kriteria baik dan penerapan permainan kepada siswa dengan kelompok kecil beserta pengisian respon siswa terhadap media permainan ular tangga, agar peneliti mengetahui apakah media permainan ini layak untuk digunakan.

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan sebuah produk media pembelajaran yaitu media permainan ular tangga yang berisikan tentang materi peristiwa penjajahan bangsa Indonesia yang telah divalidasi dan melakukan pengujian. Produk akhir dari media permainan ini dapat digunakan pada saat kegiatan proses pembelajaran serta memudahkan pendidik dalam menyampaikan sebuah materi, sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan dan peserta didik terlihat aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Berikut langkah-langkah pada permainan ular tangga materi peristiwa penjajahan bangsa Indonesia: (1) permainan ini dapat dimainkan oleh 4-5 siswa. Para pemain akan diminta untuk membaca petunjuk permainan pada kartu petunjuk permainan; (2) selanjutnya masing-masing pemain akan diberikan 5 bintang sebagai nyawa dalam permainan; (3) masing-masing pemain (peserta didik) akan diminta untuk memilih pion/bidak yang pemain sukai, pada pion/bidak tersebut sudah terdapat gambar pahlawan beserta biografinya, untuk menjalankan permainan ular tangga; (4) masing-masing pemain wajib menjalankan pion/bidaknya di papan permainan ular tangga, sesuai dengan mata dadu yang muncul pada pengocokan dadu; (5) cara melakukan permainan ular tangga ini yaitu, jika pion/bidak berhenti di kolom angka yang terdapat ularnya, maka pion/bidak tersebut akan turun kebawah sampai pada ekor ular dan pemain akan mendapatkan kartu soal. Pion/bidak yang berhenti pada kolom angka yang terdapat tangganya, maka pion/bidak tersebut akan naik ke atas ujung tangga; dan (6) jika salah satu pemain mendapatkan kartu materi, maka pemain tersebut dapat menyimpannya untuk menjawab pertanyaan yang akan didapatkannya nanti. Jika salah satu pemain mendapatkan kartu soal maka pemain tersebut harus menjawab soal yang telah didapatkannya, walaupun pemain tersebut belum mendapatkan materi terlebih dahulu sebelumnya. Jika pemain tersebut tidak bisa menjawab soal yang didapatkannya, maka bintang yang dimiliki pemain akan dikurangi 1 bintang. Dan pemain yang berhasil menjawab akan mendapat tambahan 1 bintang. Permainan ini berjalan sampai akhir finish.

KESIMPULAN

Kesimpulan yang diperoleh dari penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini adalah menghasilkan sebuah media pembelajaran dari pengembangan media permainan ular tangga yang layak dan dapat dipergunakan untuk proses pembelajaran siswa kelas V SDN Baktijaya 3 Depok yang telah divalidasi oleh ahli media pembelajaran dengan skor rata-rata 4,32 masuk pada kriteria “sangat baik” dan hasil validasi materi yang telah divalidasi oleh ahli materi dengan skor rata-rata 4,13 masuk pada kriteria “baik” dan telah diterapkan oleh 4 orang siswa atau

kelompok kecil. Sehingga media permainan ular tangga materi peristiwa penjajahan bangsa Indonesia layak untuk digunakan.

REFERENSI

- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- 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.
- Salam, N., Safei, S., & Jamilah, J. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga pada Materi Sistem Saraf. *Al-Ahya: Jurnal Pendidikan Biologi*, 1(1), 52-69.
- Sanaky, H. A. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: *Kaukaba Dipantara*.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D)*. Bandung: Alfabeta.