

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SNAKES AND LADDERS GAME DALAM MATA PELAJARAN IPAS PADA SEKOLAH DASAR

Friendha Yuanta¹, Nazilah Rikhmatu Silmi², Cesachia Shafa Azaria Sukmawati Dewi³, Sifrael Burdam⁴

friendha@gmail.com¹, nazilahrikhma@gmail.com², shafaazaria5@gmail.com³,
sifraelburdam15@gmail.com⁴

Universitas Wijaya Kusuma Surabaya

ABSTRAK

Snake and Leadders Game adalah media pembelajaran yang bisa diterapkan disegala jenjang Pendidikan. Media pembelajaran Snake and Leadders Game merupakan media berbasis permainan yang terkait dengan permainan berkelompok. Tujuan Media pembelajaran Snake and Leadders Game dibuat agar dapat mengetahui pengembangan media memiliki nilai yang valid dan efektif untuk diterapkan. Penelitian ini memiliki jenis penelitian pengembangan (Research and Development), yaitu suatu metode untuk menghasilkan suatu produk. Dalam penelitian ini yang menjadi subjek yaitu kelas 3 SDN Pakis 5 Surabaya. Pengumpulan data dilakukan dengan lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, wawancara, dan uji coba. Instrumen menggunakan analisis deskriptif kualitatif. Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D (Define, Design, Develop, dan, Dissminate). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Snake and Leadders Game membantu siswa kelas 3 SD agar dapat memahami mata pelajaran IPAS dan sebagai alat penguji seberapa besar pemahaman yang diperoleh siswa dalam menerima mata pelajaran yang disampaikan oleh guru. Media pembelajaran Snakes and Ladders Game layak digunakan untuk memberi efektivitas pada proses pembelajaran untuk kelas 3 SD.

Kata Kunci: Snake And Ladders Game, Media Pembelajaran, Efektivitas Pembelajaran.

ABSTRACT

Snake and Leadders Game is a learning medium that can be applied at all levels of education. The Snake and Leadders Game learning media is a game-based media related to group play. The purpose of The Snake and Leadders Game learning media is to ensure that media development has effective value to be implemented. This research has a type of research and development (Research and Development), namely a method for producing a product. In this research, the subject was class 3 SDN Pakis 5 Surabaya. Data collection was carried out using material expert validation sheets, media expert validation sheets, interviews, and trials. The instrument uses qualitative descriptive analysis. This research uses a 4D development model (Define, Design, Develop, and, Disminate). The results of this research show that the Snake and Leadders Game learning media helps 3rd grade elementary school students to understand science subjects and as a tool to test how much understanding students gain in accepting the subjects presented by the teacher. The Snakes and Leadders Game learning media is suitable for use to provide effectiveness in the learning process for grade 3 elementary school.

Keywords: Snake And Ladders Game, Learning Media, Learning Effectiveness.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu kegiatan yang memiliki nilai penting bagi setiap individu. Pendidikan tentunya dapat menciptakan individu yang berkualitas pada dirinya sendiri agar dapat selalu mengembangkan hal-hal positif yang ada di dalam dirinya. Pendidikan memiliki berbagai jenjang yang harus dilampaui seperti jenjang, dasar, jenjang menengah,

dan jenjang atas. Pada pendidikan setiap individu dapat memiliki ilmu yang berkembang dalam dirinya. Menurut (Fitriani Ade Yunisa, 2023) Pendidikan memiliki manfaat untuk membantu setiap individu menjadi pintar, bijaksana, dan mempunyai karakter.

Media pembelajaran merupakan sumber pembelajaran yang digunakan guru dalam proses pembelajaran berlangsung untuk menjelaskan materi kepada siswa agar mudah memahami dan mengingat materi yang telah disampaikan. Menggunakan media pembelajaran tentu memiliki nilai yang baik selama proses pembelajaran berlangsung, karena mempermudah dalam menyampaikan materi yang akan diberikan. Dalam proses belajar mengajar adanya kehadiran media pembelajaran memiliki arti penting, karena dengan adanya media pembelajaran membuat kelancaran proses mengajar di dalam kelas menjadi lebih efektif. Menurut Fadila Aprilia Sindi, dkk (2021) Media pembelajaran ialah media yang dapat membantu guru didalam proses mengajar.

Dalam dunia Pendidikan, media pembelajaran memiliki berbagai macam variasi yang telah diciptakan untuk diterapkan di dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran Snake and Leadders Game merupakan variasi yang ada dalam media pembelajaran. Media pembelajaran Snake and Leadders Game dapat diberikan kepada seluruh jenjang pendidikan. Penerapan yang akan dilakukan pada media pembelajaran Snake and Leadders Game kali ini pada jenjang sekolah dasar khususnya pada kelas 3 dengan mata pelajaran IPAS dan materi berbeda itu indah. Media pembelajaran Snake and Leadders Game memiliki arti bermain ular tangga yang dilakukan oleh siswa pada saat belajar dikelas. Media pembelajaran Snake and Leadders Game berbasis permainan yang menggunakan 4 point didalamnya yaitu berupa dadu, pion, lembar soal dan ice breaking.

Pada pendidikan sekarang memiliki mata pelajaran IPAS. Mata pelajaran IPAS adalah mata pelajaran yang digunakan dan diterapkan pada jenjang sekolah dasar. Menggunakan media pembelajaran Snake and Leadders Game pada mata pelajaran IPAS untuk siswa kelas 3 SD menjadikan ketertarikan tersendiri untuk siswa dalam belajar mata pelajaran IPAS materi berbeda itu indah, sehingga dapat menjadikan proses pembelajaran yang berkesan untuk siswa.

METODOLOGI

Pada penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan (research and development), yang artinya suatu metode penelitian untuk menghasilkan produk tertentu. Dalam metode penelitian ini, peneliti harus mengembangkan produk yang sudah dikembangkan oleh peneliti sebelumnya, yaitu Snakes and Ladders Game.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan model pengembangan 4D (Define, Design, Develop dan Disseminate). Model 4D adalah salah satu model pembelajaran yang di desain secara sistematis. Model ini tersusun secara terprogram dan teratur dengan urutan kegiatan sistematis dalam upaya memecahkan masalah dalam belajar yang berkaitan dengan suatu sumber belajar yang disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Salah satu kelebihan dari 4D adalah dapat digunakan sebagai dasar dalam mengembangkan suatu perangkat pembelajaran bukan untuk mengembangkan sistem dalam pembelajaran.

Adapun tahap dalam langkah-langkah penelitian R&D dengan menggunakan model 4D antaranya define, design, develop, disseminate. Tahap pertama yaitu tahap define, tujuan dari tahap define adalah menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran yang didasarkan pada analisis siswa, analisis kebutuhan, analisis konsep, analisis tugas dan perumusan dalam tujuan pembelajaran.

Kedua, tahap design tahap ini bertujuan untuk menyiapkan perangkat pembelajaran yang menggunakan konsep berpikir dalam menemukan ide permasalahan. Pada tahap ini

seorang peneliti harus membuat rancangan awal yang menarik. Ada empat langkah yang harus dilakukan pada tahap ini, yaitu: (1) pemilihan media (media selection) yang sesuai dengan karakteristik materi dan tujuan pembelajaran, (2) pemilihan format (format selection), yaitu mengkaji format bahan ajar yang ada dan menetapkan pada format bahan ajar yang akan dikembangkan, (3) membuat rancangan awal (initial design) sesuai dengan format yang dipilih.

Tahap ketiga (development) tujuan dari tahap ini ialah menghasilkan media travel snake ladder game untuk materi berbeda tapi indah. Dalam kegiatan pengembangan ini dilakukan dengan langkah-langkah: (1) validasi oleh pakar/ahli baik itu ahli materi, bahasa, serta ahli media, (2) melakukan revisi berdasarkan masukan dari pakar/ahli pada saat validasi, (3) melakukan uji coba terbatas, (4) melakukan revisi berdasarkan hasil uji coba, (5) implementasi model pada cakupan yang lebih luas.

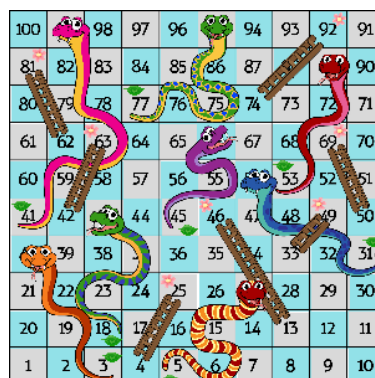
Tahap yang terakhir (disseminate) pada tahap ini merupakan tahap penyebar luasan media Snakes and Ladders Game yang sudah dikembangkan melalui sosialisasi dalam jumlah yang terbatas terhadap guru dan peserta didik.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi dan wawancara. Dengan melakukan observasi, peneliti terjun langsung ke lapangan untuk mengamati efektivitas media pembelajaran Snakes and Ladders Game dalam membantu siswa kelas 3 untuk memahami materi berbeda tapi indah. Sang peneliti berperan sebagai subjek yang memperagakan bagaimana cara kerja media pembelajaran Snakes and Ladders Game dan diikuti oleh siswa kelas 3 SD untuk menjalankan media pembelajaran ini. Setelah siswa melakukan pembelajaran dengan media ini peneliti melakukan wawancara terstruktur guna mengetahui informasi yang lebih detail mengenai efektivitas media pembelajaran Snakes and Ladders Game berdasarkan pertanyaan-pertanyaan yang sudah disusun sebelumnya.

Dalam penelitian ini menggunakan analisis data berupa deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Menurut Ayusman & Shavab (2020) penelitian deskriptif adalah penelitian yang menjelaskan terkait informasi dalam gejala, peristiwa dan kejadian untuk mengetahui gambaran sedang terjadi. Kemudian menurut Ramdhan (2021) penelitian kualitatif adalah penelitian yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis untuk menginterpretasikan hasil penelitiannya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Snakes and Ladders Game merupakan media pembelajaran yang berbasis permainan berkelompok dengan menggunakan papan permainan, pion, dadu, kartu pintar : soal dan ice breaking. Berikut ini gambar media pembelajaran Snakes and Ladders Game beserta komponennya.



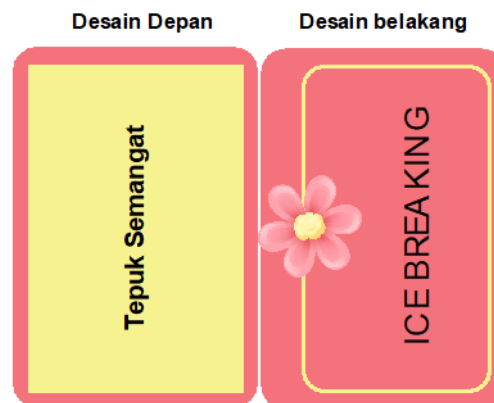
Gambar 1. Papan Snakes and Ladders Game

Papan Snakes and Ladders Game bertujuan sebagai tempat kotak pijakan untuk pion berbentuk persegi dengan cara langkah maju. Pada setiap kotak berbentuk persegi memiliki angka didalamnya agar jelas langkah arah pada pion. Papan Snakes and Ladders Game dikembangkan terbuat dari banner.



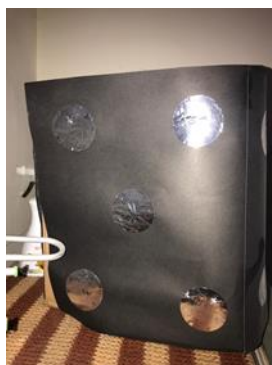
Gambar 2. Kartu Soal

Kartu soal berisi [ertanyaan yang bertujuan sebagai tes pemahaman siswa dalam menjalankan media pembelajaran yang dikembangkan. Nomor kartu dibuat secara acak agar merata. Letak kartu soal pada papan Snakes and Ladders Game pada nomor 3, 5, 18, 31, 41, 45, 53, dan 77. Kartu soal ditandai dengan simbol daun. Apabila siswa berada pada papan Snakes and Ladders Game dengan simbol tersebut maka mereka diminta untuk menjawab soal.



Gambar 3. Kartu Ice Breaking

Kartu ice breaking berisi game yang bertujuan sebagai kegiatan seru yang bertujuan agar para siswa tidak merasa bosan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Pada papan Snakes and Ladders Game ditandai dengan simbol bunga. Nomor kartu dibuat secara acak, Adapun letak nomor pada papan Snakes and Ladders Game yaitu 25, 46, 49, 63, 69, 81, dan 92.



Gambar 4. Dadu Snakes and Ladders Game

Dadu digunakan untuk mengetahui berapa langkah yang ditempuh oleh siswa untuk dapat melaju ke papan Snakes and Ladders Game berikutnya. Cara kerja pada dadu adalah dengan cara dikocok dan dilempar ke permukaan, kemudian jumlah titik yang muncul pada atas permukaan dadu distulah langkah yang harus ditempuh oleh pion.

Berdasarkan data yang diperoleh, pada pelaksanaan pembelajaran di kelas 3 sudah maksimal, dibuktikan dengan siswa yang sangat antusias dalam mengikuti proses pembelajaran berlangsung dan dengan mudah dalam menjawab soal-soal yang tersedia pada kartu soal. Pada pembelajaran yang dilakukan pada kelas 3, siswa tersebut yang awalnya jarang diajarkan materi oleh bapak/ibu guru dengan menggunakan media yang berupa visualisasi melainkan kebanyakan menggunakan model pembelajaran yang monoton. Sedangkan pemanfaatan media pembelajaran tentu sangat membantu untuk dapat memotivasi belajar oleh siswa agar proses pembelajaran tidak terasa membosankan. Bagi siswa, tentu media pembelajaran dapat menjadi jembatan untuk meningkatkan hasil belajar agar dapat terus bersemangat dalam belajar. Dengan demikian media pembelajaran dapat membantu guru dan siswa agar mencapai kompetensi dasar yang telah ditetapkan.

Media dapat dimanfaatkan dengan baik bila guru mengetahui kebutuhan pembelajaran dan kebutuhan siswa terhadap materi yang akan diajarkan. Dengan hal tersebut, maka media pembelajaran perlu dikembangkan berdasarkan relevansi, materi, dan kompetensi dasar. Guru memiliki peran sebagai fasilitator untuk menciptakan dan memanfaatkan media pembelajaran yang tepat dan efisien bagi siswa.

Berdasarkan terpenuhinya minat siswa mengenai penggunaan media pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif maka selaras dengan tingginya kepuasan siswa dengan penggunaan media pembelajaran Snakes and Ladders Game. Adanya pengimpelemntasian media pembelajaran yang penel,iti kembangkan, tentu siswa dapat merasakan konsep pembelajaran sambil bermain. Dengan demikian, dapat disimpulkan bawa media pembelajaran Snakes and Ladders Game memberikan efektivitas dalam membantu siswa kelas 3 SD untuk memahami mata pelajaran IPAS.

KESIMPULAN

Media pembelajaran Snakes and Ladders Game adalah sebuah perangkat pembelajaran berbasis permainan yang memiliki tujuan untuk membantu siswa kelas 3 SD agar dapat memahami mata pelajaran IPAS dan sebagai alat penguji seberapa besar pemahaman yang diperoleh siswa dalam menerima mata pelajaran yang disampaikan oleh guru. Media pembelajaran Snakes and Ladders Game layak digunakan untuk memberi efektivitas pada proses pembelajaran untuk kelas 3 SD.

DAFTAR PUSTAKA

Wati, A. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil

- Belajar Siswa Sekolah Dasar. Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar , 2(1), 68–73.
<https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1728>
- Indriani, P., Frima, A., Kusnanto, R. A. B., Guru, P., & Dasar, S. (2021). 1 , 2 , 3 ,. 1(2), 51–60. Jayusman, I., & Shavab, O. A. K. (2020). Aktivitas Belajar Mahasiswa Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Learning Management System (Lms) Berbasis Edmodo Dalam Pembelajaran Sejarah. Jurnal Artefak, 7(1), 13.
<https://doi.org/10.25157/ja.v7i1.3180>
- Arywiantari, D., Agung, A. A. G., & Tastra, I. D. K. (2018). Pengembangan multimedia interaktif model 4D pada pembelajaran IPA di SMP Negeri 3 Singaraja jurusan teknologi pendidikan universitas pendidikan ganesha. E-Journal Edutech, 3(1), 1–12.
- Fitriani Yunisa Ade (2023). Pentingnya pembelajaran Seni Musik Dalam Perkembangan Usia Sekolah Dasar. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar. 2548-6950
<https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/10091>
- Zahranisa Aninda., Marlina Nana., Zuliani Rizki. (2023) Kefektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Kognitif Siswa Sekolah Dasar Kelas III SDN SINDANG PANON 2. Universitas Muhammadiyah Tangerang. Jurnal Pendidikan dan Sains 2809-1051.
<https://doi.org/10.58578/masaliq.v3i5.1367>
- Aprilia Sindi Fadila., Freindha Yuanta., Diah Yovita Suryarini. (2021) Pengembangan Media Ular Tangga Mata Pelajaran Matematika Kelas III Sekolah Dasar. Universitas Wijaya Kusuma Surabaya. Jurnal Pendidikan Dasar. 2685-8207
<https://pdfs.semanticscholar.org/9a4c/15bb6dd7d66f5fa8ef63dfd80f7208649a8f.pdf>