

**PeTeKa (Jurnal Penelitian Tindakan Kelas dan Pengembangan Pembelajaran)**

Issn Cetak : 2599-1914 | Issn Online : 2599-1132 | Vol. 8 No. 1 (2025) | 73-78

DOI: <http://dx.doi.org/10.31604/ptk.v8i1.73-78>**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS 4 SEKOLAH DASAR**

Nur Hapipih*

Universitas Pelita Bangsa, Bekasi, Indonesia.

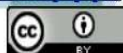
*e-mail: nurhapipih40@gmail.com

Abstrak. Penelitian ini diharapkan dapat mengetahui tingkat motivasi belajar siswa melalui media pembelajaran ular tangga terhadap pembelajaran IPA. Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif dengan menggunakan sampel 32 siswa/siswi sekolah dasar. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini ialah menggunakan angket dan dokumentasi hasil motivasi belajar siswa saat menggunakan media pembelajaran ular tangga. Pelaksanaan penelitian ini bertepatan di sekolah dasar SDN Pasirsari 03. Metode yang digunakan pada penelitian ini ialah metode ADDIE. Media pembelajaran ular tangga dapat kategori valid atau dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena mendapatkan hasil nilai rata - rata 88,6% pada penelitian ini.

Kata Kunci: Media Ular Tangga, Motivasi Belajar.

Abstract. This research is expected to be able to determine the level of students' learning motivation through learning media of snakes and ladders towards science learning. This research is a study that uses qualitative and quantitative methods using a sample of 32 elementary school students. The data collection technique in this study was to use a questionnaire and document the results of students' learning motivation when using snakes and ladders learning media. The implementation of this research takes place in the elementary school of SDN Pasirsari 03. The method used in this research is the ADDIE method. Learning media snakes and ladders can be categorized as valid or can increase student motivation because it gets an average score of 88.6% in this study.

Keywords: Media Snakes and Ladders, Motivation to Learn.



PENDAHULUAN

Belajar merupakan suatu kegiatan yang akan merubah sikap setiap individu. Perubahan perilaku seseorang dari negatif ke positif adalah sebuah proses belajar yang dimana perubahan sikap dan perilaku ini akan membuat seseorang mempunyai pengalaman serta latihan didalam hidupnya. Tidak hanya mempunyai perubahan dalam sikap dan sikap saja, proses belajar ini pun mempunyai banyak sekali manfaat bagi kehidupan manusia. Belajar merupakan proses seseorang guna memperoleh dan membentuk kompetensi, sikap, dan keterampilan yang baru (Khodijah, 2014). Oleh karena itu, dapat diartikan belajar adalah kegiatan mencari ilmu yang tak kenal waktu. Akan tetapi secara formal kegiatan belajar ini dilaksanakan di sekolah.

Kegiatan mencari ilmu akan lebih seru dan mudah dipahami oleh peserta didik jika didukung oleh media pembelajaran. Pembelajaran akan berlangsung jika terdapat 3 komponen seperti adanya guru yang akan memberikan pembelajaran, adanya peserta didik yang akan menerima materi dan yang terakhir adanya fasilitas media pembelajaran dan sumber belajar. Media merupakan alat yang menyampaikan pesan – pesan (Arsyad A. , 2013). Media pembelajaran atau alat bantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran serta pesan – pesan terhadap peserta didik tersebut agar semua pesan (materi pembelajaran) yang di sampaikan oleh pendidik (guru) dapat dipahami dengan mudah oleh peserta didik, sehingga peserta didik mendapatkan pengalaman belajar yang berbeda dari sebelumnya dengan sistem belajar yang awalnya membuat bosan tetapi dengan adanya

media pembelajaran membuat peserta didik lebih berkesan (Rosyid, 2019).

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (Depdiknas, 2003).

Berdasarkan hasil observasi di kelas IV Sekolah Dasar, disaat proses pembelajaran berlangsung siswa terlihat kurang minat dalam pembelajaran atau tidak aktif. Ada beberapa penyebab yaitu : 1) kurang aktifnya peserta didik kelas IV dalam pembelajaran ditandai dengan peserta didik lebih memilih menyibukkan dirinya dengan bergurau bersama temannya, 2) penggunaan alat pendukung dalam pembelajaran yang kurang menarik peserta didik, 3) ada beberapa peserta didik yang masih malu dalam menjawab atau bertanya kepada guru, 4) guru menggunakan metode pembelajaran yang membosankan untuk peserta didik contohnya guru menggunakan metode bercerita dan peserta didik mengisi tugas yang diberikan pendidik dalam pembelajaran hal ini juga membuat kurangnya semangat peserta didik dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilaksanakan di Sekolah Dasar bersama wali kelas 4: 1) peserta didik memang kurang aktif dalam pembelajaran, 2) media pembelajaran yang kurang menarik karena sarana dan prasarana sekolah kurang memadai, 3) terdapat beberapa siswa juga yang masih malu dalam proses belajar mengajar, 4) pendidik menggunakan metode pembelajaran yang membuat

motivasi belajar anak tidak meningkat contohnya seperti metode ceramah dan penugasan.

Dalam menyampaikan materi di kelas pendidik kurang menggunakan alat bantu dalam pelaksanaan pembelajaran. pendidik hanya menggunakan metode bercerita dan siswa diberikan tugas dalam pembelajaran yang menjadikan motivasi peserta didik dalam belajar menurun.

METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian Research and Development (R&D) dengan menggunakan model ADDIE. Dalam model penelitian ini terdapat lima tahapan yaitu : analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation. Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar yang beralamat di Desa Pasirsari, Kecamatan Cikarang Selatan, Kabupaten Bekasi, Jawa Barat.

Research and Development (R&D) adalah deretan proses yang di haruskan untuk menjalankan proses pengembangan dan memvalidasi alat bantu dalam pendidikan dan bagaimana langkah – langkah penelitian pengembangan di bidang teknologi pendidikan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan suatu produk, bukan menguji suatu teori atau konsep tertentu (Istiyowati, 2023). Langkah – Langkah Riset & Pengembangan (R&D) dapat dikerjakan sesuai perencanaan berikut : (1) Studi Literatur adalah penelitian pendahuluan yang bertujuan untuk mengetahui hakekat permasalahan atau prolematika yang akan diteliti, mengetahui akar permasalahan atau sebab musababnya, mencarikan sumber – sumber literatur permasalahan dengan teknik – teknik

pengumpulan data dan bukti – bukti yang relevan. (2) Perencanaan Pengembangan adalah rencana kegiatan penelitian dan pengembangan, yang meliputi pembuatan matrik penelitian dan pengembangan, perumusan masalah yang akan dikembangkan, penentuan instrumen penelitian dan pengembangan yang relevan. (3) Pengkajian Data adalah menentukan metode pengkajian, melakukan identifikasi dan analisis data – data penelitian dari pengembangan, pengolahan dan interpretasi data secara manual maupun menggunakan aplikasi yang relevan seperti SPSS. (4) Mendesain Dan Uji Terbatas adalah kegiatan mendesain produk yang akan dikembangkan atau prosedur yang akan dikembangkan, dengan memberikan keterangan yang lengkap atas desain tersebut, meliputi bahan – bahan yang digunakan, ukuran dan prosedur kerjanya, kemudian melakukan validasi desain kepada ahli atau pakar bidangnya. (5) Revisi dan Uji Umum adalah kegiatan merevisi produk atau prosedur yang sudah diuji coba secara terbatas, sesuai dengan hasil uji coba tersebut, kemudian melakukan kelayakan lapangan yang lebih luas dan menyeluruh. (6) Penyempurnaan Hasil adalah kegiatan revisi akhir produk atau prosedur sesuai dengan hasil uji coba secara umum, guna menyempurnakan hasil/produk atau prosedur tersebut. (7) Pembuatan Produk Baru Atau Publikasi Jurnal adalah membuat atau mencetak produk yang baru ayang sesuai target yang telah ditetapkan atau menerapkan prosedur tersebut sesuai dengan perencanaan yang sudah disesuaikan dengan perencanaan yang sudah ditentukan (Syaiful Anam H. N., 2023).

Peneliti memilih menggunakan model pengembangan ADDIE dikarenakan model pengembangan ini

memiliki kelebihan pada tahapan kerjanya yang sistematis. Jadi, setiap tahap model pengembangan ADDIE ini dilakukan evaluasi serta perbaikan dari tahapan sebelumnya, sehingga produk yang akan diterbitkan dari pengembangan menggunakan model ADDIE ini termasuk kedalam produk yang valid. Pada penelitian ini menggunakan sistem penghimpunan data ada 4 yaitu : wawancara, pemeriksaan, dokumentasi dan angket.

Peneliti menggunakan sistem analisis kualitatif dan kuantitatif pada penelitian ini. Adapun tujuan dari analisis kualitatif yaitu mengelompokkan informasi yang didapat dari data berupa tanggapan, saran dan revisi yang membangun untuk pengembangan media pembelajaran ular tangga ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media pembelajaran ular tangga menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Tahap analisis yaitu melakukan analisis masalah dan analisis kebutuhan, tahap desain yaitu dengan membuat rancangan produk, tahap pengembangan yaitu memproduksi produk serta melakukan validasi kepada ahli, tahap implementasi yaitu melakukan uji coba produk kepada siswa, dan tahap evaluasi yaitu melakukan perbaikan produk berdasarkan saran para ahli.

Media adalah segala bentuk dari saluran yang dipergunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi (AECT, 2004). Media adalah bentuk jamak dari medium yang berasal dari bahasa latin *medius* yang berarti tengah. Kata *mediun* ini dapat diartikan kedalam bahasa Indonesia sebagai

antara atau sedang. Media adalah perantara atau pengirim pesan dari pengirim ke penerima pesan (Depdiknas, 2008).

Tahapan awal pada penelitian ini yaitu melakukan observasi guna mengetahui kebutuhan di SDN Pasirsari 03 diketahui bahwa pada saat proses pembelajaran guru hanya menggunakan buku paket saja dalam menjelaskan materi yang disampaikan, maka dari ini peneliti mendesain media pembelajaran ular tangga dalam pembelajaran IPA tentang sumber energi yang berguna untuk memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran.

Tahap kedua yaitu masuk kepada tahap perancangan (Desain). Dalam media pembelajaran ular tangga yang dikembangkan, terdapat media pembelajaran ular tangga yang berbentuk banner dengan ukuran 300 x 200 cm, dadu yang berukuran 20 x 20 dan kartu pertanyaan yang sesuai dengan materi sumber energi.

Tahap ketiga masuk kepada tahap pengembangan (Development). Media pembelajaran ular tangga yang sudah selesai dikembangkan akan divalidasi oleh tiga validator. Media pembelajaran ular tangga ini di validasi oleh para ahli yang berpengalaman untuk menilai produk. Terdapat tiga validator yaitu ahli media, ahli bahasa dan ahli materi.

Hasil pengembangan berdasarkan dari perhitungan oleh validasi ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Validasi digunakan untuk mendapatkan media pembelajaran Ular Tangga yang valid. Validasi dilakukan dengan mengisi instrument angket validasi. Validator tersebut diminta memberikan masukan berupa kritik dan saran untuk dijadikan perbaikan media pembelajaran Ular Tangga oleh peneliti sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran.

Hasil validasi media mendapatkan persentase 97,5% mendapatkan kategori sangat valid. Hasil validasi bahasa mendapatkan persentase 95% mendapatkan kategori sangat valid dan hasil validasi materi mendapatkan persentase 95% mendapatkan kategori sangat valid. Kesimpulan dari dari tersebut media pembelajaran ular tangga layak diujicobakan.

Tahap selanjutnya masuk pada tahap implementasi (Implementation). Pada tahap ini melibatkan 32 orang peserta didik dan guru untuk mengetahui respon guru dan peserta didik pada media pembelajaran ular tangga. Pada tahap ini mendapatkan nilai rata – rata persentase 93% secara keseluruhan hasil respon guru dan peserta didik media pembelajaran masuk kategori sangat valid.

Tahap terakhir yaitu tahap evaluasi (Evaluation). Evaluasi ini dilakukan secara terus – menerus dalam pelaksanaan kegiatan disetiap tahap yang dilakukan. Pada tahapan awal analisis terdapat evaluasi berupa kritik serta saran dari dosen pembimbing mengenai pembahasan yang akan dikembangkan oleh peneliti.

Pada penelitian ini menggunakan angket untuk melihat bagaimana respon guru dan respon siswa terhadap media pembelajaran ular tangga. Adapun nilai rata – rata yang didapat pada angket respon guru ialah 99% dan nilai rata – rata yang didapat pada angket respon siswa ialah 87% yang telah dihitung keseluruhannya mendapatkan nilai rata – rata 93%, maka media pembelajaran ular tangga praktis digunakan untuk pembelajaran IPA materi sumber energi.

Berdasarkan hasil skor sebelum dan sesudah menggunakan media

pembelajaran ular tangga memperoleh nilai rata – rata 71% (sebelum) 80% (sesudah) dapat diartikan terlihat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran ular tangga, maka media pembelajaran dapat dikatakan memiliki peningkatan dalam memotivasi siswa.

SIMPULAN

Berlandaskan hasil penelitian yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan hasil validasi dari 3 ahli yaitu ahli media, ahli bahasa dan ahli materi media pembelajaran ular tangga setelah dilakukan revisi dapat dinilai sangat valid untuk diuji cobakan ke lapangan dengan nilai keseluruhan rata – rata adalah 95,8%, hasil angket respon siswa dan guru pada media pembelajaran ular tangga diperoleh nilai keseluruhan yang menunjukkan kevalidan produk media pembelajaran ular tangga dalam meningkatkan semangat belajar peserta didik dan hasil angket motivasi siswa dalam pembelajaran IPA kepada 32 orang peserta didik menunjukkan hasil yang signifikan sebelum mengaplikasikan media pembelajaran ular tangga, peserta didik mendapatkan nilai rata – rata 7,1% dan sesudah mengaplikasikan media pembelajaran ular tangga, siswa menghasilkan nilai rata – rata 80%.

Berlandaskan hasil penelitian dan konklusi dalam penelitian ini, terdapat saran yang bermanfaat, untuk pendidik perlunya mengaplikasikan alat bantu dalam pembelajaran guna membantu dalam menyampaikan materi yang akan dijelaskan pada saat proses pembelajaran berlangsung dan untuk peneliti lain yang ingin meneliti alay bantu pembelajaran berupa ular

Nur Hapipih. Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk...

tangga dapat dikembangkan lagi mengenai aspek – aspek lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, A. (2013). media pembelajaran. Jakarta.

AECT. (2004). Definisi Teknologi Pendidikan satuan Tugas Definisi dan terminologi AECT. Jakarta.

Khodijah, N. (2014). Psikologi Pendidikan. Jakarta.

Istiyowati, H. Y. (2023). Penelitian R&D Dalam Bidang Teknologi Pendidikan.

Bandung.

Depdiknas. (2008). Panduan Pengembangan Bahan Ajar. Jakarta.

Depdiknas. (2003). Undang-undang RI No.20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional.

Rosyid, M. D. (2019). Ragam Media Pembelajaran. Malang: CV Literasi Nusantara Abadi.

Syaiful Anam, H. N. (2023). Metode Penelitian (Kualitatif, Kuantitatif, Eksperimen, dan R&D). Padang.