



JURNAL BASICEDU

Volume 7 Nomor 4 Tahun 2023 Halaman 2116 - 2127

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Pengembangan Media *Giant Snakes and Ladders* PUAS KARYA JAMILANG (Puzzle, Kartu Pasang, Kartu Tanya Jawab, Misi Pengumpulan Bintang) pada Pembelajaran IPAS Kelas IV

Cahya Putri Octaviana^{1✉}, Isna Ida Mardiyana²

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Trunojoyo Madura, Indonesia^{1,2}

E-mail: 190611100106@student.trunojoyo.ac.id¹, isnaida.mardiyana@trunojoyo.ac.id²

Abstrak

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk (1) mengetahui kevalidan media *Media Giant Snakes and Ladders* Puas Karya Jamilang, (2) mengetahui keefektifan *Media Giant Snakes and Ladders* Puas Karya Jamilang, (3) mengetahui kemenarikan *Media Giant Snakes and Ladders* Puas Karya Jamilang. Penelitian ini masuk kedalam jenis penelitian RnD (*Research and Development*). Model yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini merupakan model ADDIE. Berdasarkan hasil penilaian ahli, diperoleh presentase kevalidan rata-rata *Media Giant Snakes and Ladders* Puas Karya Jamilang sebesar 95,33% dengan kategori sangat valid. Keefektifan *Media Giant Snakes and Ladders* Puas Karya Jamilang diukur dari aktivitas guru yang mendapat nilai presentase rata-rata 95,5%, observasi aktivitas siswa yang mendapatkan nilai 81,76%, serta hasil ketuntasan belajar klasikal sebesar 90%. Berdasarkan hasil presentase nilai observasi aktivitas guru dan siswa, serta ketuntasan belajar klasikal siswa dapat disimpulkan bahwa *Media Giant Snakes and Ladders* Puas Karya Jamilang efektif untuk digunakan pada pembelajaran. Kemenarikan media diukur dari hasil angket respon guru sebesar 94% dengan kategori sangat menarik, dan angket respon siswa sebesar 88% dengan kategori sangat menarik. Berdasarkan hasil penelitian, maka *Media Giant Snakes and Ladders* Puas Karya Jamilang layak digunakan untuk pembelajaran IPAS Kelas 4 Bab 5 Topik A dengan kategori sangat valid, efektif, dan sangat menarik.

Kata Kunci: *Giant Snakes and Ladders*, IPAS, Media Pembelajaran.

Abstract

This research and development aims to (1) determine the validity of *Media Giant Snakes and Ladders Satisfied by Jamilang*, (2) determine the effectiveness of *Media Giant Snakes and Ladders Satisfied by Jamilang*, (3) determine the attractiveness of *Media Giant Snakes and Ladders Satisfied by Jamilang*. This research is included in the type of RnD (*Research and Development*) research. The model used in this research and development is the ADDIE model. Based on the results of the expert assessment, the average validity percentage of *Media Giant Snakes and Ladders Satisfied by Jamilang* was obtained at 95.33% with a very valid category. The effectiveness of *Media Giant Snakes and Ladders Satisfying Karya Jamilang* is measured by teacher activity which gets an average percentage score of 95.5%, observation of student activities which gets a score of 81.76%, and classical learning completeness results of 90%. Based on the percentage results of observations of teacher and student activities, as well as students' classical learning completeness, it can be concluded that *Media Giant Snakes and Ladders Satisfied by Jamilang* is effective for use in learning. The attractiveness of the media is measured from the results of the teacher's response questionnaire by 94% in the very interesting category, and the response questionnaire by 88% in the very interesting category. Based on the results of the study, *Media Giant Snakes and Ladders Satisfied by Jamilang* is suitable for learning Science Class 4 Chapter 5 Topic A with very valid, effective, and very interesting categories.

Keywords: *Giant Snakes and Ladders*, IPAS, Learning Media.

Copyright (c) 2023 Cahya Putri Octaviana, Isna Ida Mardiyana

✉ Corresponding author :

Email : 190611100106@student.trunojoyo.ac.id

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i4.5548>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

PENDAHULUAN

Belajar adalah rangkaian tindakan untuk merasakan, mengetahui, juga memperoleh informasi lewat pengalaman yang telah dilakukan dengan sumber yang berasal dari orang lain, internet, ataupun lingkungan sekitar. Belajar juga dimaknai sebagai proses berubahnya tingkah laku secara sadar berdasarkan pengalaman dengan hasil menuju kearah yang lebih baik. Proses belajar umumnya dapat terjadi dalam ruang lingkup masyarakat dengan waktu yang tidak sebentar, sehingga menghasilkan perubahan tingkah laku yang sifatnya menetap atau permanen (Djamaluddin & Wardana, 2019:7).

Permendikbud Nomor 57 Tahun 2014 menetapkan bahwa pada jenjang Sekolah Dasar kurikulum 2013 digunakan sebagai sistem pendidikan nasional. Kurikulum 2013 ini masih diterapkan dalam kelas II, III, V, dan VI dalam jenjang Sekolah Dasar, sedangkan kelas I dan IV menggunakan Kurikulum Merdeka sesuai dengan Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Nomor 56/ M/ 2022 tentang Pedoman Penerapan Kurikulum dalam Rangka Pemuliahan Pembelajaran dan Surat Edaran Kepala Badan Standar, Kurikulum dan Assesmen Pendidikan Nomor 2774/H.H1/KR.00.01/2022 Butir 1.3 Nomor 034/H/KR/2022 mengenai Satuan Pendidikan Pelaksana Implementasi Kurikulum Merdeka pada tahun 2022/2023 (Nuraini, dkk 2022:9) dan (Hartoyo A, et al., 2022:7176). Pembaruan yang dilakukan dalam kurikulum merdeka adalah penggabungan dua mata pelajaran IPA dan IPS menjadi IPAS. Pembaruan ini bertujuan supaya siswa lebih siap untuk mengikuti pembelajaran IPA dan IPS yang terpisah pada jenjang SMP (Suryana & Iskandar, 2022: 7319).

Pembelajaran IPA yang baik dan dapat dikatakan ideal apabila guru melaksanakan beberapa hal selama proses pembelajaran. Contohnya adalah guru memberikan materi pembelajaran yang dikaitkan dengan pengalaman siswa, siswa dilibatkan selama proses pencarian informasi dalam pembelajaran, siswa diberikan kesempatan untuk melakukan pengamatan saat mencari jawaban, siswa diberi kesempatan untuk bertukar pendapat dan berdiskusi dengan teman. Guru juga diharapkan dapat memanfaatkan model juga media pembelajaran yang sesuai dengan materi, kebutuhan peserta didik dalam belajar, serta penciptaan suasana kelas yang asyik dan membahagiakan untuk seluruh warga kelas (Sulthon, 2017:46). Pembelajaran IPS dikatakan ideal apabila dilakukan dengan kreatif dan inovatif. Sikap kreatif dan inovatif ini bisa ditunjukkan dengan cara guru menyampaikan materi menggunakan media dan sumber belajar yang bervariasi, serta tidak hanya berfokus pada materi saja. Guru juga diharapkan melakukan proses pembelajaran yang sesuai dengan gaya belajar dan karakteristik peserta didik. Pembelajaran IPS yang dilakukan dengan baik, akan membuat siswa dapat menangkap materi secara lebih baik, aktif, dan bersemangat selama proses pembelajaran berlangsung (Wahyuni, 2020).

Hasil angket siswa menunjukkan bahwa 35% siswa kelas IV menyatakan tidak menyukai pembelajaran IPA atau IPS (IPAS). Alasan siswa tidak menyukai pembelajaran tersebut dikarenakan kendala bacaan yang terlalu banyak, materi yang dianggap sulit, serta kegiatan pembelajaran yang dirasa membosankan. Menurut siswa, guru lebih sering menggunakan media gambar dua dimensi dalam setiap materi pembelajaran dibandingkan media lainnya. Hasil Observasi aktivitas siswa menunjukkan bahwa rasa bosan siswa selama pembelajaran IPAS ditunjukkan dengan sikap tidak memperhatikan guru selama menjelaskan materi, mengobrol dengan teman, bermain pesawat kertas, bermain bolpoin, hingga tertidur saat proses belajar mengajar berlangsung. Hasil Observasi aktivitas siswa memperoleh skor 62 dengan menggunakan skala 4 dari 20 indikator aspek pernyataan observasi. Skor 62 diperoleh disertai dengan catatan observasi berupa siswa membuat gaduh selama pembelajaran (jalan-jalan dikelas tanpa tujuan dan kepentingan yang jelas), kurang aktif dalam sesi tanya jawab, serta menguap dan menyandarkan kepala di meja saat guru tengah menjelaskan materi.

- 2118 *Pengembangan Media Giant Snakes and Ladders PUAS KARYA JAMILANG (Puzzle, Kartu Pasang, Kartu Tanya Jawab, Misi Pengumpulan Bintang) pada Pembelajaran IPAS Kelas IV – Cahya Putri Octaviana, Isna Ida Mardiyana*
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i4.5548>

Hasil wawancara dengan wali kelas IV Ibu Nining Kurnianingsih menunjukkan terdapat beberapa kendala dalam pembelajaran. Kendala pertama yang dihadapi dalam proses pembelajaran adalah lebih dari 10 siswa sangat aktif bergerak, hal ini diperkuat dengan jawaban angket siswa dibagian poin pertanyaan pembelajaran apa yang paling disukai adalah olahraga/ Penjasorkes. Kendala kedua adalah 15 dari 26 siswa masih belum mencapai nilai KKM yang ditetapkan sekolah yaitu skor 65, dan belum berhasil memenuhi Capaian Pembelajaran (CP) dalam berbagai mata pelajaran salah satunya adalah IPAS, sehingga diadakan remedi sebanyak 2-3 kali. Ibu Nining selaku wali kelas IV mengungkapkan bahwa kendala ketiga dalam proses pembelajaran adalah sebanyak 6 sampai 7 orang siswa dikelas kurang fokus dalam proses belajar mengajar (siswa hanya fokus pada 10-15 menit diawal pembelajaran). Ibu Nining mengungkapkan bahwa telah menggunakan media pembelajaran berupa gambar visual 2 dimensi atau memutar video animasi bertema materi pembelajaran, namun belum bisa sepenuhnya membuat siswa fokus dan tertarik untuk belajar, sehingga memicu kegaduhan dikelas.

Salah satu cara menarik perhatian siswa adalah menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran dalam kurikulum merdeka memiliki peranan yang penting karena memiliki pengaruh terhadap kualitas dan keberhasilan pembelajaran. Penggunaan media sendiri bagi siswa dinilai dapat membangkitkan keinginan, motivasi, dan rangsangan untuk mengikuti jalannya proses pembelajaran dengan baik (Mahmudah, 2022: 108). Media berbasis Alat Permainan Edukatif (APE) adalah salah satu jenis media yang dapat menarik perhatian siswa materi dalam proses pembelajaran. Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan sebuah alat yang dibuat untuk tujuan pendidikan yang mempertimbangkan karakteristik siswa dan mengaitkannya pada pembelajaran serta aspek-aspek perkembangan anak. Penggunaan Alat Permainan Edukatif dalam kegiatan pembelajaran dapat menarik perhatian siswa dengan melakukan kegiatan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan (Ningsih, 2018:7-8). Ular tangga adalah salah satu media permainan yang memiliki sifat edukatif dan menyenangkan Yuningsih, (2019: 37). Menurut Tangga et al., (2018:186) ular tangga memiliki peraturan permainan yang berupa para pemain membentuk kelompok 4-5 orang, kemudian setiap orang akan melempar dadu dan menjalankan pion masing-masing untuk melewati kotak-kotak berisi tangga ataupun ular sebagai rintangan untuk menuju garis finish. Permainan ular tangga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran untuk menarik perhatian siswa agar tertarik belajar, berdiskusi, dan berkompromi bersama teman. Penggunaan media ular tangga yang tepat akan membantu siswa untuk belajar sembari bermain dan memecahkan masalah dikelas. Siswa yang tertarik dalam proses pembelajaran akan lebih semangat belajar, sehingga akan berpotensi untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian yang pernah membahas mengenai pengembangan Media *Giant Snakes and Ladders* pada kurikulum merdeka khususnya pada pembelajaran IPAS Bab 5 Topik A belum pernah dibahas sebelumnya. Umumnya pengembangan *Snakes and Ladders* terbatas pada pembelajaran tematik, selain itu ukuran media *Snakes and Ladders* yang digunakan adalah 30cm x 30 cm dengan menggunakan dadu sebagai alat bantu dalam permainan seperti dalam penelitian yang dilakukan oleh Chabib et al., 2017:910, Wati, 2021:68, (Sudarmika et al., 2018), dan Hardono et al., 2020. Pada penelitian dan pengembangan Media *Giant Snakes and Ladders* Puas Karya Jamilang ini peneliti memfokuskan penelitian dengan subjek penelitian kelas 4 dengan materi IPAS pasa bab 5 Topik A. Media *Giant Snakes and Ladders* yang dikembangkan oleh peneliti memiliki ukuran yang lebih besar dibandingkan *Giant Snakes and Ladders* pada umumnya sehingga siswa bisa langsung ikut bermain dengan berperan menjadi pion manusia. Pada media *Giant Snakes and Ladders* yang peneliti kembangkan juga memuat permainan lain seperti puzzle, kartu pasang, dan kartu tanya jawab yang membahas mengenai materi pada bab 5 topik A. Adanya tambahan permainan ini ditujukan supaya siswa tidak mengalami kejenuhan saat pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan uraian diatas, maka pengembangan media pembelajaran sangatlah penting. Hal ini dikarenakan media pembelajaran memiliki pengaruh terhadap ketertarikan dan fokus siswa dalam proses

2119 *Pengembangan Media Giant Snakes and Ladders PUAS KARYA JAMILANG (Puzzle, Kartu Pasang, Kartu Tanya Jawab, Misi Pengumpulan Bintang) pada Pembelajaran IPAS Kelas IV – Cahya Putri Octaviana, Isna Ida Mardiyana*
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i4.5548>

pembelajaran yang dilakukan guru. Berdasarkan pengkajian masalah dan hasil dari penelitian sebelumnya, peneliti mencoba mengembangkan sebuah media pembelajaran dengan judul “Pengembangan Media *Giant Snakes and Ladders* Puas Karya Jamilang pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SDN Banyuajuh 6”.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Rnd (*Research and Development*). Penelitian pengembangan merupakan sebuah proses ataupun langkah-langkah yang ditujukan untuk mengembangkan sebuah produk baru ataupun menyempurnakan produk yang telah ada. Model yang diterapkan dalam penelitian ini adalah ADDIE dalam proses mengembangkan produk Media *Giant Snakes and Ladders* Puas Karya Jamilang. Model ADDIE memiliki 5 tahap pengembangan didalamnya yang meliputi *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*.

Penelitian ini dilaksanakan kurang lebih 1 minggu dimulai dari tanggal 10 hingga 16 Maret 2023 di SDN Banyuajuh 6 Kecamatan Kamal, Bangkalan. Subjek penelitian yang digunakan dalam penelitian ini meliputi 2 hal yaitu subjek uji coba ahli dan subjek uji coba sasaran. Subjek uji coba ahli dalam penelitian ini adalah dosen Universitas Trunojoyo Madura sebagai ahli media, ahli desain pembelajaran, dan ahli materi pembelajaran. Subjek uji coba sasaran dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Banyuajuh 6 yang terbagi menjadi kelompok kecil berjumlah 6 siswa dan kelompok besar yang berjumlah 20 siswa. Teknik pengumpulan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu angket, wawancara, observasi, dan Tes. Penelitian ini terdiri dari tahap pra penelitian, pengembangan produk, dan uji coba produk. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis kevalidan media pembelajaran yang diukur menggunakan hasil angket validasi ahli, analisis keefektifan media pembelajaran yang diukur dari hasil observasi aktivitas siswa dan guru serta hasil belajar siswa, sedangkan analisis kemenarikan media pembelajaran yang diukur menggunakan hasil angket respon siswa dan guru.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penyajian hasil dan analisis data merupakan proses yang digunakan untuk memaparkan data dan menganalisis data-data yang telah didapatkan selama pengembangan produk. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media *giant snakes and ladders* Puas Karya Jamilang pada pembelajaran IPAS Bab 5 topik A kelas IV di SDN Banyuajuh 6 Bangkalan. Adapun penjelasan mengenai penyajian data adalah sebagai berikut;

Tahapan Analisis yang pertama merupakan analisis kurikulum. Analisis ini dilakukan guna mengetahui kurikulum yang digunakan di SD tempat penelitian, serta pengembangan yang dilakukan dapat sesuai dengan kurikulum yang berlaku. SDN Banyuajuh 6 tengah menggunakan kurikulum merdeka. Pada tahapan analisis kurikulum ini juga disertakan analisis materi pokok, capaian pembelajaran, dan tujuan pembelajaran. Tahap analisis yang kedua adalah analisis karakteristik siswa. Analisis ini diperlukan karena siswa memiliki karakter yang beragam. Berdasarkan hasil wawancara guru, angket, dan observasi dapat diketahui bahwa lebih dari 10 siswa sangat aktif bergerak, siswa memiliki tingkat konsentrasi yang terbilang rendah dikarenakan siswa hanya benar-benar fokus pada pembelajaran saat 10-15 menit diawal pembelajaran. Tahap analisis yang ketiga adalah analisis masalah. Beberapa masalah yang ditemui selama pra penelitian adalah berdasarkan hasil angket adalah sebanyak 35% siswa kurang menyukai pembelajaran IPA atau IPS dikarenakan terlalu banyak bacaan, materi yang dianggap sulit, 58,1% siswa mengungkapkan guru yang sering lebih sering menggunakan media 2 dimensi pada setiap materi pembelajaran, dan kegiatan pembelajaran yang dirasa membosankan. Sedangkan masalah yang ditemui berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan wali kelas IV adalah

siswa hanya fokus pada 10-15 awal pembelajaran, 10 siswa sangat aktif bergerak sehingga memicu kegaduhan, serta sebanyak 15 siswa masih belum berhasil memenuhi target KKM sekolah (nilai 65)/ Capaian Pembelajaran (CP) sehingga diadakan remidi 2-3 kali. Tahap analisis yang terakhir adalah analisis media pembelajaran. Analisis ini digunakan untuk menentukan media yang cocok dikembangkan untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan pada saat pra penelitian.

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan, selanjutnya dilakukan tahap desain produk. Tahap pertama yang dilakukan dalam mendesain produk adalah perancangan desain produk pada aplikasi canva. Desain ini dibuat dalam bentuk sketsa/ rancangan produk dan diajukan pada dosen pembimbing untuk memperoleh persetujuan serta saran sebelum produk dihasilkan secara nyata.

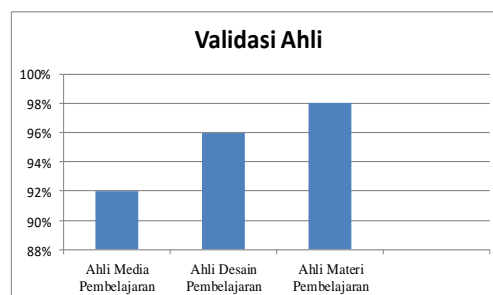
Pada tahapan ini peneliti mewujudkan desain yang telah dibuat sebelumnya menjadi sebuah produk nyata berupa media *Giant Snakes and Ladders* Puas Karya Jamilang. Produk dibuat berdasarkan desain awal yang telah dibuat. Berikut adalah hasil dari perwujudan desain yang telah dibuat sebelumnya.

Tabel 1. Pengembangan Media *Giant Snakes and Ladders* Puas Karya Jamilang



Media *giant snakes and ladders* puas karya jamilang yang telah dibuat kemudian di uji coba untuk mendapatkan penilaian produk yang dilihat dari segi kevalidan, kefeektifan, dan kemenarikannya. Pada tahap implementasi ini diperoleh data dari terlaksananya uji coba produk yang meliputi uji coba ahli dan uji coba sasaran. Berikut merupakan penjelasan hasil uji coba ahli dan uji coba sasaran.

Kevalidan media diperoleh dari skor hasil validator ahli media, desain pembelajaran, dan materi pembelajaran. Hasil angket validasi media diperoleh skor presentase sebesar 92%, skor validasi desain pembelajaran diperoleh presentase 96%, dan materi pembelajaran sebesar 98%. Berdasarkan skor presentase 3 validator, kemudian diperoleh skor kevalidan media *giant snakes and ladders* puas karya jamilang sebesar 95,3% dengan kategori sangat valid.



Gambar 1. Diagram Hasil Validator Ahli

Berdasarkan hasil data yang diperoleh dari validator ahli media, materi, dan desain pembelajaran, kemudian dilakukan revisi sesuai dengan saran dan komentar yang diperoleh dari validator ahli. Revisi ini

- 2121 *Pengembangan Media Giant Snakes and Ladders PUAS KARYA JAMILANG (Puzzle, Kartu Pasang, Kartu Tanya Jawab, Misi Pengumpulan Bintang) pada Pembelajaran IPAS Kelas IV – Cahya Putri Octaviana, Isna Ida Mardiyana*
 DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i4.5548>

dilakukan guna menyempurnakan produk yang dikembangkan sehingga menjadi produk yang valid. Berikut merupakan hasil revisi media *giant snakes and ladders* Puas Karya Jamilang.

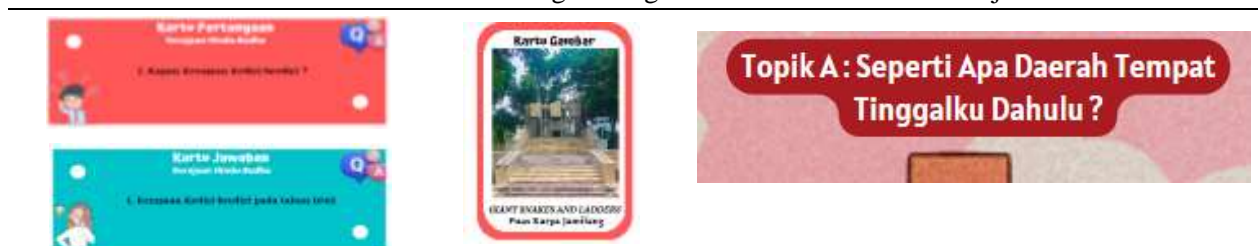
Hasil penilaian yang diperoleh dari validator ahli media pembelajaran adalah 92 dari skor maksimal 100. Ahli media pembelajaran memberikan saran tertulis yaitu menyertakan sumber gambar apabila mengambil gambar orang lain, memperhatikan fungsi harta karun jangan hanya memberikan bintang secara cuma-cuma, memperbesar wadah bola undian, memberikan nomor diatas bola undian, membenahi aturan permainan, menyediakan masker penutup mata, dan membendel kartu jawaban supaya lebih praktis untuk guru. Berdasarkan saran yang telah diberikan, pengembang melakukan perbaikan-perbaikan sebagai berikut.

Tabel 2. Revisi Produk Pengembangan dari Ahli Media Pembelajaran



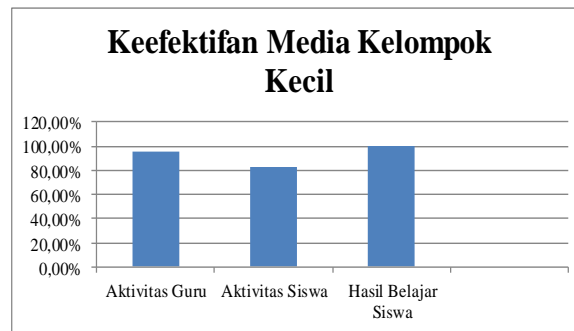
Hasil penilaian yang diperoleh dari validator ahli materi pembelajaran adalah 49 dari skor maksimal 50. Ahli materi memberikan saran yaitu mengecek tata penulisan menurut EBI dan *typo*, contohnya adalah penulisan “Hindhu, tempah, dan sebagainya”, serta menambahkan keterangan sumber pada gambar. Berikut adalah hasil revisi dari ahli materi.

Tabel 3. Revisi Produk Pengembangan dari Ahli Materi Pembelajaran



Uji coba sasaran dilakukan setelah melewati tahap revisi produk dari hasil validasi ahli media, desain pembelajaran, dan materi pembelajaran. Uji coba sasaran ini digunakan untuk mengetahui kemenarikan dan keefektifan media *giant snakes and ladders* puas karya jamilang. Uji coba sasaran ini dilakukan pada kelompok kecil dan kelompok besar dari siswa kelas IV SDN Banyuajuh 6 mendapatkan hasil sebagai berikut;

Pada hasil presentase keefektifan uji coba kelompok kecil diperoleh presentase hasil observasi aktivitas guru, observasi aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa. Pada observasi aktivitas guru didapatkan skor rata-rata 95,5% pada pertemuan pertama dan kedua, presentase skor rata-rata aktivitas siswa sebesar 83,1% pada pertemuan pertama dan kedua, dan ketuntasan belajar klasikal siswa sebesar 100% dengan kategori tuntas.



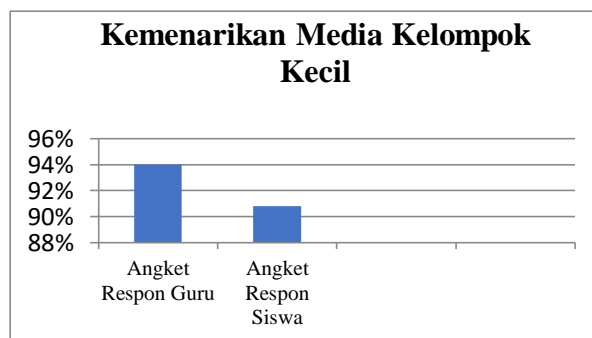
Gambar 2. Diagram Keefektifan Media Kelompok Kecil

Pada hasil presentase keefektifan uji coba kelompok besar diperoleh diperoleh presentase hasil observasi aktivitas guru, observasi aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa. Pada observasi aktivitas guru didapatkan rata-rata hasil presentase aktivitas guru sebesar 95,5%, rata-rata presentase aktivitas siswa sebesar 81.76%, dan ketuntasan belajar klasikal siswa sebesar 90% dengan kategori tuntas. Berdasarkan hasil data diatas media *Giant Snakes and Ladders* Puas Karya Jamilang dapat dikatakan efektif dikarenakan memenuhi indikator dibawah ini.

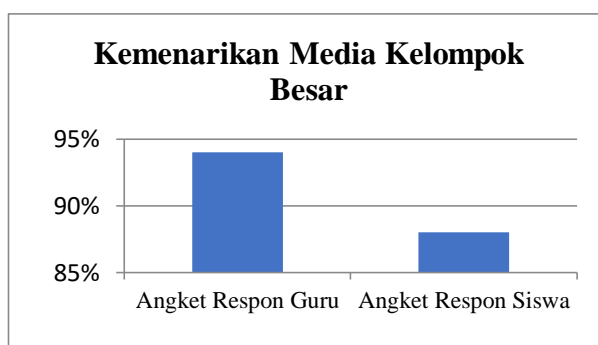


Gambar 3. Diagram Keefektifan Media Kelompok Besar

Kemenarikan media dilihat dari hasil angket respon guru dan respon siswa kelompok kecil dan kelompok besar. Angket respon guru dan siswa ini diberikan setelah pembelajaran dilakukan dengan berbantuan media yang dikembangkan. Pada kelompok kecil diperoleh skor presentase respon guru sebesar 94% sedangkan angket respon siswa mendapatkan skor sebesar 90,83%. Pada kelompok besar diperoleh skor presentase respon guru sebesar 94% sedangkan angket respon siswa mendapatkan skor sebesar 88%.



Gambar 4. Diagram Kemenarikan Media Kelompok Kecil



Gambar 5. Diagram Kemenarikan Media Kelompok Besar

Tahapan terakhir dari penelitian dan pengembangan ini adalah tahap evaluasi. Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah menganalisis data yang didapatkan dari validator ahli, guru, serta siswa sehingga dapat diketahui kelayakan media yang tengah dikembangkan dari segi kevalidan, keefektifan, dan kemenarikannya. Berdasarkan uji kevalidan produk didapatkan nilai presentase kevalidan rata-rata sebesar 95,33% yang menunjukkan bahwa media *giant snakes and ladders* puas karya jamilang masuk dalam kategori sangat valid untuk digunakan. Pada uji coba keefektifan produk didapatkan skor observasi aktivitas guru pada kelompok kecil dan besar mendapatkan skor rata-rata sebesar 95,5% pada pembelajaran pertama dan kedua. Hasil observasi aktivitas siswa mendapatkan skor rata-rata sebesar 83,1% pada kelompok kecil dan 81,76% pada kelompok besar. Hasil tes hasil belajar siswa mendapatkan presentase 100% pada kelompok kecil dan 90% pada kelompok besar. Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru dan siswa, serta tes hasil belajar siswa dapat diketahui bahwa media yang dikembangkan masuk dalam kategori efektif. Pada hasil uji coba kemenarikan media didapatkan nilai presentase dari kelompok kecil sebesar 90,82% dan kelompok besar sebesar 88%, sedangkan respon guru mendapatkan skor 94%. Berdasarkan hasil yang didapatkan dari uji coba kemenarikan dapat disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan masuk kedalam kategori sangat menarik.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil dari studi pendahuluan yang telah dilakukan, adanya pengembangan media *Giant Snakes and Ladders* Puas Karya Jamilang pada proses pembelajaran IPAS kelas IV sangat diperlukan. Media *giant Snakes and Ladders* Puas Karya Jamilang yang peneliti kembangkan telah melalui tahap uji coba produk dan uji coba sasaran untuk mengetahui tingkat kevalidan, kemenarikan, dan keefektifannya. Media *Giant Snakes and Ladders* Puas Karya Jamilang ini sangat valid digunakan sebagai media pembelajaran untuk membantu guru dalam menyampaikan materi IPAS bab 5 topik A dengan didukung oleh rata-rata skor validasi ahli media, materi, dan desain pembelajaran bernilai 95,3% dengan kategori sangat valid. Hal ini membuat pendidik dapat menggunakan media ini sebagai alat bantu menyampaikan pesan pada siswa supaya lebih mudah dalam memahami materi.

Menurut Murti, (2017:34) penggunaan *giant snakes and ladders* merupakan salah satu media yang dapat menarik perhatian siswa selama proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan media yang digunakan menghadirkan kegiatan menyenangkan bagi siswa, siswa dapat berpartisipasi langsung selama jalannya pembelajaran, melatih kecerdasan logika, serta merangsang siswa untuk memecahkan masalah. Pada penelitian lain juga disebutkan bahwa media *giant snakes and ladders* dapat meningkatkan hasil belajar siswa sebanyak 45% dengan memudahkan siswa memperoleh pemahaman dan memotivasi siswa untuk belajar (Wati, 2021:68). Media yang dikembangkan oleh peneliti ini termasuk dalam media permainan edukatif dimana penyajian media ini dibalut dengan gambar animasi dengan berwarna cerah, permainan yang

bervariasi, serta pembelajaran yang dapat dilakukan diluar kelas dengan cara berkelompok dapat membuat siswa tertarik, aktif, dan fokus selama pembelajaran berlangsung. Pada saat siswa merasa tertarik pada pembelajaran inilah mereka lebih mudah dalam memahami materi sehingga berimbas pula pada hasil belajar siswa. Sama halnya dengan penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa penggunaan media permainan dalam pembelajaran salah satunya ular tangga, terbukti dapat meningkatkan interaksi belajar dan keaktifan siswa sehingga dapat meningkatkan daya serap pemahaman siswa akan materi pembelajaran. Hal ini sejalan dengan hasil perolehan skor uji keefektifan media, media *Giant Snakes and Ladders* Puas Karya Jamilang selain valid juga efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran yang dibuktikan dengan perolehan skor hasil aktivitas guru pada kelompok besar dan kelompok kecil yang masuk pada kategori sangat aktif dengan skor rata-rata 95,5%, skor hasil aktivitas siswa pada kelompok besar yang masuk kategori aktif dengan skor rata-rata 81,76%, serta pada kelompok kecil mendapatkan skor rata-rata aktivitas siswa sebesar 83,1% pada pembelajaran pertama dan kedua, dan hasil ketuntasan belajar siswa yang bernilai 90% pada kelompok besar dan 100% pada kelompok kecil dengan kategori tuntas.

Salah satu jenis media pembelajaran yang memiliki manfaat untuk meningkatkan minat belajar dan menyenangkan adalah media pembelajaran berbasis permainan atau Alat Permainan Edukatif (APE). Penggunaan Alat Permainan Edukatif dalam kegiatan pembelajaran dapat menarik perhatian siswa dengan melakukan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan (Ningsih, 2018:7). Media *giant snakes and ladders* merupakan salah satu jenis media pembelajaran berbasis permainan yang masuk dalam kategori permainan yang menarik. Hal ini dikarenakan penggunaan media pembelajaran berbasis permainan yang dikemas menjadi proses pembelajaran yang menyenangkan membuat siswa tertarik untuk belajar karena tidak menyadari bahwa siswa telah melakukan proses pembelajaran (Puspita, 2020:95). Sejalan dengan hasil penelitian terdahulu, hasil data menunjukkan bahwa media *Giant Snakes and Ladders* Puas Karya Jamilang masuk dalam kategori sangat menarik dengan skor hasil angket respon siswa 90,82% pada kelompok kecil, dan 88% pada kelompok besar, sedangkan hasil angket respon guru mendapatkan skor 94% pada kelompok kecil dan kelompok besar. Hasil perolehan data ini menunjukkan bahwa media *Giant Snakes and Ladders* Puas Karya Jamilang sangat menarik secara tampilan, dan membuat siswa menjadi tertarik untuk belajar IPAS Bab 5 Topik A.

Pengembangan media media *Giant Snakes and Ladders* Puas Karya Jamilang dibuat dengan tujuan untuk mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi, meningkatkan fokus dan ketertarikan siswa dalam pembelajaran, serta meningkatkan hasil belajar siswa. Media *Giant Snakes and Ladders* ini dipilih dikarenakan konsep permainan yang sudah dikenal oleh kalangan siswa, namun berbeda dengan *Giant Snakes and Ladders* biasanya, media yang peneliti kembangkan memiliki konsep dan inovasi tersendiri seperti media yang peneliti kembangkan dirancang dengan versi yang lebih besar dari ukuran *snakes and ladders* pada umumnya sehingga siswa bisa menjadi bidak/ pion manusia. Pada media ini terdapat 64 kotak yang berisi angka 1 sampai dengan 64, dengan masing-masing 5 buah gambar ular, tangga, harta karun, jebakan, lambang *puzzle*, kartu pasang, dan kartu tanya jawab.

Permainan yang berupa *puzzle*, kartu pasang, dan kartu tanya jawab berisi mengenai pertanyaan terkait materi yang dipelajari dan berfungsi untuk mengetahui kemampuan dan pemahaman siswa. *Puzzle* yang digunakan dalam permainan ini berjumlah 12 buah dengan materi peninggalan sejarah Kerajaan Hindu-Budha dan Kerajaan Islam. Saat siswa berhenti pada bagian lambang *puzzle* maka siswa diberikan misi untuk memilih dan menyusun *puzzle* guna mendapatkan bintang untuk memenangkan permainan. Menurut Nirwanto et al., (2021:276) permainan *puzzle* memiliki kelebihan untuk melatih kesabaran, melatih siswa bekerja sama, melatih memecahkan masalah, melatih koordinasi mata dan tangan, serta meningkatkan kemampuan berpikir, keterampilan motorik dan kognitif siswa. Kartu Pasang digunakan saat peserta didik berhenti pada kotak dengan lambang kartu pasang, disini siswa diminta untuk memilih kartu gambar secara acak dengan mata

tertutup dan mencari pasangan nama dari gambar tersebut. Tujuan dari permainan ini adalah siswa dapat mengelompokkan sesuatu secara sederhana, melatih kemampuan kognitif siswa dalam mengingat materi, dan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah. (Fatimah, 2018:5). Kartu Tanya Jawab dalam media *giant snakes and ladders game* yang peneliti kembangkan digunakan saat siswa berhenti pada kotak dengan lambang kartu tanya jawab. Siswa diminta untuk memilih pertanyaan secara acak dengan mata tertutup kemudian menjawab pertanyaan yang tertulis dalam kartu untuk mendapatkan satu bintang. Permainan ini digunakan untuk mengasah daya ingat siswa akan materi, menarik perhatian siswa, supaya lebih fokus dalam pembelajaran dan meningkatkan interaksi antar siswa dengan baik (Lailia, 2020:64).

Adanya media *Giant Snakes and Ladders* Puas Karya Jamilang dalam pembelajaran ini dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran pada siswa dengan cara yang lebih menyenangkan karena adanya konsep belajar sembari bermain, siswa dapat berpartisipasi langsung selama jalannya pembelajaran, merangsang siswa untuk memecahkan masalah, dapat digunakan di dalam ataupun di luar kelas, dan cara penggunaan media dinilai mudah digunakan dan dimengerti, sederhana peraturannya, dan bersifat menghibur siswa menggunakan cara yang positif. Sejalan dengan kelebihan media yang dikembangkan peneliti ini, terdapat juga kekurangan dan potensi masalah yang dapat muncul selama penggunaan media dalam proses pembelajaran. Salah satunya adalah kurangnya pengkondusifan siswa dalam pengelolaan kelas, hal ini dikarenakan siswa yang tidak sabar menunggu giliran bermain, masalah lain yang mungkin muncul adalah siswa kurang paham aturan permainan yang dijelaskan sehingga menjadi kendala dalam proses permainan dan dapat menimbulkan keributan. Dua masalah yang telah dijabarkan dapat diatasi dengan dibuatnya peraturan secara tegas yang harus diikuti setiap siswa, dan jika ada pelanggaran maka akan dikenakan hukuman/ sanksi, selain itu saat peraturan permainan dibacakan siswa harus diantisipasi dalam keadaan tenang dan benar-benar mendengarkan penjelasan guru serta diadakan sesi tanya jawab terkait apa yang boleh dan tidak boleh dilakukan selama permainan berlangsung.

KESIMPULAN

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media *Giant Snakes and Ladders* Puas Karya Jamilang. Media ini dapat digunakan pada pembelajaran IPAS Kelas IV Bab 5 Topik A, yang diuji cobakan pada siswa kelas IV SDN Banyuajuh 6. Berdasarkan hasil penelitian hasil penelitian dan pengembangan yang sudah dilakukan pada siswa kelas IV SDN Banyuajuh 6, produk yang dikembangkan ini berada dalam kategori sangat valid, efektif, dan sangat menarik. Hal ini dibuktikan dengan hasil penelitian dan pengembangan yaitu (1) Presentase kevalidan produk media *Giant Snakes and Ladders* Puas Karya Jamilang dilihat dari hasil validasi ahli yang meliputi ahli media, ahli materi, dan ahli desain pembelajaran. Hasil angket validasi ahli media memperoleh skor 92%, ahli materi 98%, dan ahli desain pembelajaran 96%. Dari perolehan ketiga ahli ini kemudian diperoleh nilai validasi rata-rata sebesar 95,33% dengan kategori sangat valid. (2) Presentase keefektifan media *Giant Snakes and Ladders* Puas Karya Jamilang diperoleh berdasarkan penilaian observasi pada lembar observasi aktivitas guru dan siswa dalam uji coba kelompok kecil dan besar, serta perolehan hasil belajar siswa. Hasil perolehan perolehan skor hasil aktivitas guru pada kelompok besar masuk pada kategori sangat aktif dengan nilai rata-rata 95,5%, skor hasil aktivitas siswa pada kelompok besar yang masuk kategori aktif dengan nilai rata-rata 81,76%, dan hasil ketuntasan belajar siswa yang mencapai nilai 90% dengan kategori tuntas. Berdasarkan hasil perolehan skor aktivitas siswa dan guru, serta hasil evaluasi belajar siswa ini, dapat diketahui bahwa media *Giant Snakes and Ladders* Puas Karya Jamilang masuk dalam kategori efektif. (3) Presentase kemenarikan dari media *Giant Snakes and Ladders* Puas Karya Jamilang diperoleh berdasarkan hasil respon guru dan siswa setelah dilakukan uji coba. Hasil angket respon siswa memperoleh skor 88%, sedangkan hasil angket respon guru mendapatkan skor 94%. Berdasarkan hasil

2126 *Pengembangan Media Giant Snakes and Ladders PUAS KARYA JAMILANG (Puzzle, Kartu Pasang, Kartu Tanya Jawab, Misi Pengumpulan Bintang) pada Pembelajaran IPAS Kelas IV – Cahya Putri Octaviana, Isna Ida Mardiyana*
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i4.5548>

tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media *Giant Snakes and Ladders* Puas Karya Jamilang masuk dalam kategori sangat menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Chabib, M., Tri Djatmika, E., & Kuswandi, D. (2017). Efektivitas Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Sebagai Sarana Belajar Tematik Sd. *Jurnal Pendidikan*, 2(7), 910–918.
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). Belajar Dan Pembelajaran. In *Cv Kaaffah Learning Center*.
- Fatimah, D. S. (2018). Pengembangan Ape Kartu Pasangan Pada Tema Indahny Keragaman Di Negeriku Subtema Indahny Keberagaman Budaya Negeriku Untuk Siswa A Kelas Iv Sdn Patrang 01 Jember. *Skripsi Universitas Jember*, 44.
- Hardono, S., Nurhasanagih, A., & Yuliana, R. (2020). The Development Of Gisel Media (Giant Snakes And Ladders) In Social Class V Elementary School Sukmawati. *Jurnal Primagraha*, 01(01).
- Heni, R. S. B., & Desiningrum, N. (2018). Pengaruh Media Ular Tangga. *Primary : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau*, 7, 185–193.
- Lailia, N. (2020). Pengembangan Permainan Question Card Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 16(2), 61–68.
- Mahmudah, M. (2022). Korelasi Media Dan Sumber Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka. *Progres*, 6, 105–113.
- Murti, A. A. W. (2017). Pengembangan Media Berbentuk Game Interaktif Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pelajaran Akuntansi Kelas X Smk N 1 Godean . *Skripsi Universitas Sanata Dharma*.
- Ningsih, T. (2018). Pengembangan Alat Permainan Edukatif “Kartu Baca Ngaji Asyik” Untuk Anak Usia Dini. *Azzahra: Jurnal Pendidikan Anak* .
- Nirwanto, B. G., Murtono, M., & Fathurrohman, I. (2021). Media Puzzle Berbantu Augmented Reality Pada Muatan Pelajaran Ipa Tema Ekosistem. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 275.
- Nuraini, Dwi; Anggraini, L. Dkk. (2022). *Serba-Serbi Kurikulum Merdeka*. Tim Pusat Kurikulum Dan Pembelajaran. Bskao.
- Rahmadayanti, D., & Hartoyo, A. (2022). Potret Kurikulum Merdeka, Wujud Merdeka Belajar Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7174–7187.
- Sudarmika, K. B., Parmiti, D. P., & ... (2018). Pengembangan Media Ular Tangga Inovatif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech* , 6(1), 20–29.
- Sulthon, S. (2017). Pembelajaran Ipa Yang Efektif Dan Menyenangkan Bagi Siswa Mi. *Elementary: Islamic Teacher Journal*, 4(1).
- Suryana, C., & Iskandar, S. (2022). Kepemimpinan Kepala Sekolah Dalam Menerapkan Konsep Merdeka Belajar Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7317–7326.
- Wahyuni, S. (2020). Improved Learning Outcomes Of Social Sciece Lessons Through Montase Tecqnique. *Social Humanities. And Education Studies (Shes); Jurnal Uns*, 3(3), 1–23.
- 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.
- Widyastuti, R., & Puspita, L. S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Pada Matpel Ipa Tematik Kebersihan Lingkungan. *Paradigma - Jurnal Komputer Dan Informatika*, 22(1), 95–100.

2127 *Pengembangan Media Giant Snakes and Ladders PUAS KARYA JAMILANG (Puzzle, Kartu Pasang, Kartu Tanya Jawab, Misi Pengumpulan Bintang) pada Pembelajaran IPAS Kelas IV – Cahya Putri Octaviana, Isna Ida Mardiyana*
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i4.5548>

Yuningsih, E. (2019). Ute (Ular Tangga Edukatif) : Permainan Edukatif Matematika Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Upaya Menciptakan Penunjang Pembelajaran Yang Menyenangkan Dalam Menghadapi Revolusi Industri 4.0. *Didactical Mathematics*, 2(1), 36.