



Jurnal Jendela Pendidikan

Volume 3 No. 01 Februari 2023

ISSN: 2776-267X (Print) / ISSN: 2775-6181 (Online)

The article is published with Open Access at: <https://www.ejournal.jendelaedukasi.id/index.php/JJP>

## Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Berkarakter Materi Asean Untuk Siswa Kelas VI Sekolah Dasar

Yuli Virawati ✉, Universitas Nusantara PGRI Kediri

Erwin Putera Permana, Universitas Nusantara PGRI Kediri

Farida Nurlaila Zunaidah, Universitas Nusantara PGRI Kediri

✉ [virayuli47@gmail.com](mailto:virayuli47@gmail.com)

**Abstract:** Research results of observations of class VI SD Negeri 1 Cengkok. It was found that the teacher still used the lecture method during the learning process. The formulation of the problem in this study is how the validity, practicality, effectiveness of learning media for snakes and ladders game with ASEAN characters for sixth grade elementary school students. This study aims to determine the validity, practicality and effectiveness of learning media for snakes and ladders game with ASEAN characteristics for sixth grade elementary school students. This research method uses ADDIE development research (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation Stages). Data collection techniques used are observation, interviews, questionnaires and tests. The product developed is a snake and ladder game learning media with ASEAN characteristics for grade VI elementary school students. The learning media for snakes and ladders game has been validated by material validation and media validation, the results of the practicality test of teacher response questionnaires and student response questionnaires. The results of this study, that the development of learning media for the game of snakes and ladders with ASEAN material characteristics meets the valid, practical, and effective criteria for use.

**Keywords:** Learning Media, Game of Snakes and Ladders with Character, ASEAN

**Abstrak:** Penelitian hasil observasi kelas VI SD Negeri 1 Cengkok. Ditemukan bahwa guru masih menggunakan metode ceramah ketika proses pembelajaran. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana validitas, kepraktisan, keefektifan media pembelajaran permainan ular tangga berkarakter materi ASEAN untuk siswa kelas VI SD. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui validitas, kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran permainan ular tangga berkarakteristik materi ASEAN untuk siswa kelas VI SD. Metode penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan ADDIE (Tahap Analisis, Perancangan, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi). Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, angket dan tes. Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran permainan ular tangga berkarakteristik materi ASEAN untuk siswa kelas VI SD. Media pembelajaran permainan ular tangga ini telah divalidasi dengan validasi materi dan validasi media, hasil uji kepraktisan angket respon guru dan angket respon siswa. Hasil penelitian ini, bahwa pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga dengan karakteristik materi ASEAN memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif digunakan.

**Kata kunci:** Media Pembelajaran, Permainan Ular Tangga Berkarakter, ASEAN

**Received** 12 Desember 2022; **Accepted** 27 Desember 2022; **Published** 20 Februari 2023

**Citation:** Virawati, Y., Permana, E., & Zunaidah, F.N. (2023), Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Berkarakter Materi Asean Untuk Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 3 (01), 31-40.



Copyright ©2023 Jurnal Jendela Pendidikan

Published by CV. Jendela Edukasi Indonesia. This work is licensed under the Creative Commons Attribution-Non Commercial-Share Alike 4.0 International License.

## PENDAHULUAN

Dunia pendidikan adalah dunia yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Setiap zaman, selalu ada perubahan yang mengarah pada kemajuan pendidikan. Disamping itu pendidikan juga memerlukan berbagai inovasi. Kemajuan kualitas pendidikan tidak hanya menekankan pada menerangkan teori saja tetapi juga diarahkan pada hal yang positif misalnya memakai media pembelajaran. Maka dari itu dibutuhkan media pembelajaran agar siswa menjadi antusias dalam menyambut pembelajaran yang sedang berlangsung didalam kelas, serta siswa juga akan mempunyai respon dalam mengikuti pembelajaran. Syarat utama berlangsungnya proses belajar mengajar yaitu adanya hubungan interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dan siswa. Oleh karena itu, guru sebagai pendidik harus menerapkan pembelajaran yang menarik minat belajar siswa dan dapat membuat suasana kelas menjadi aktif sehingga siswa tidak merasa bosan saat pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil observasi dengan mewawancarai guru kelas VI dan melakukan pengamatan pada SD Negeri 1 Cengkok pada kelas VI ditemukan permasalahan bahwa guru masih menggunakan metode ceramah ketika mengajar, dan guru tersebut tidak menggunakan media pembelajaran sehingga siswa akan merasakan bosan ketika pembelajaran berlangsung dan ada beberapa siswa yang ramai sendiri. Selain itu, guru di SD Negeri 1 Cengkok pada kelas VI belum bisa mengembangkan media pembelajaran sendiri, guru kelas VI hanya menggunakan media-media yang sudah disediakan di sekolah. Salah mata pelajaran yang menggunakan metode ceramah yaitu pembelajaran IPS yang akan mengakibatkan siswa merasa bosan dalam pembelajaran. Sehingga guru harus membutuhkan alat bantu berupa media pembelajaran dalam menyampaikan materi khususnya pada sekolah dasar. Salah satunya pembelajaran IPS pada sekolah dasar kelas VI materi ASEAN. Guru memerlukan alat atau media pembelajaran yang diharapkan dapat membantu dalam memberikan suatu materi kepada siswa dan mampu memahami materi tersebut dengan mudah. Dengan adanya sebuah media pembelajaran didalam kelas maka siswa akan menjadi aktif didalam kelas dan bisa bermain sambil belajar. Media pembelajaran tersebut dibagi menjadi beberapa bagian meliputi media gambar, media poster, media permainan ular tangga, media powerpoint, media pop-up book, media scrap book, dan beberapa macam jenis media pembelajaran yaitu media pembelajaran visual, media pembelajaran audio, dan media pembelajaran multimedia.

Berdasarkan paparan di atas, maka guru membutuhkan media pembelajaran yang mampu menyajikan materi yang mudah untuk dipahami oleh siswa. Pemilihan media pembelajaran disesuaikan dengan karakteristik siswa serta kondisi lingkungan sekitar sekolah. Media pembelajaran yang cocok untuk siswa kelas VI SD Negeri 1 Cengkok yaitu media pembelajaran visual. Media pembelajaran visual dapat mempermudah pembelajaran serta menarik perhatian siswa dalam pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran visual dikarenakan SD Negeri 1 Cengkok belum memiliki fasilitas komputer yang cukup banyak. Media pengembangan permainan ular tangga berkarakter memiliki kelebihan yaitu, kegiatan pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa akan tertarik dengan teori belajar sambil bermain serta melatih kerjasama antar kelompok.

Dengan menggunakan media pembelajaran ini memungkinkan siswa untuk bermain sambil belajar dan bereaksi ketika proses pembelajaran berlangsung juga tidak akan ada yang ramai sendiri serta siswa tidak akan bosan, media pembelajaran yang dibuat harus semenarik mungkin untuk siswa agar lebih bersemangat untuk belajar. Menurut (Arsyad, 2013) Media pembelajaran adalah perantara atau penyampai pesan dari pengirim kepada penerima pesan dalam proses pembelajaran untuk merangsang perhatian, minat, pikiran siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Manfaat media pembelajaran menurut (Nasution, 2013) sebagai berikut untuk menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, bahan untuk pembelajaran akan lebih mudah dipahami

siswa, metode pembelajaran lebih bervariasi, tidak hanya terfokus pada buku pembelajaran, siswa akan lebih aktif melakukan kegiatan yang dapat meningkatkan perhatian dan kemampuan siswa dalam proses pembelajaran, Media pembelajaran dapat meningkatkan proses hasil belajar yang dilakukan di dalam kelas, Media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, Media pembelajaran digunakan untuk memberikan pengalaman atau informasi pengetahuan kepada siswa.

Media pembelajaran yang dibuat yaitu dengan disertai gambar yang menarik fungsinya yaitu untuk menarik minat siswa belajar dan didalam media pembelajaran tersebut disediakan sebuah game dan di dalam media pembelajaran juga terdapat sebuah pertanyaan, yang mana fungsi dari pertanyaan tersebut yaitu supaya siswa lebih memahami materi yang diberikan ketika proses pembelajaran di dalam kelas. Game tersebut berasal dari kata bahasa Inggris yang memiliki arti dasar permainan. Menurut (Retno, 2011) Permainan dalam hal ini merujuk pada pengertian kelincahan intelektual (*intellectual playability*). Kelincahan intelektual pada tingkat tertentu merupakan ukuran sejauh mana game itu menarik untuk dimainkan secara maksimal dan sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius atau dengan tujuan refreshing. Sedangkan menurut (Melsi, 2015) ular tangga adalah permainan yang berbentuk papan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih, papan permainan tersebut dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak terdapat gambar ular dan tangga.

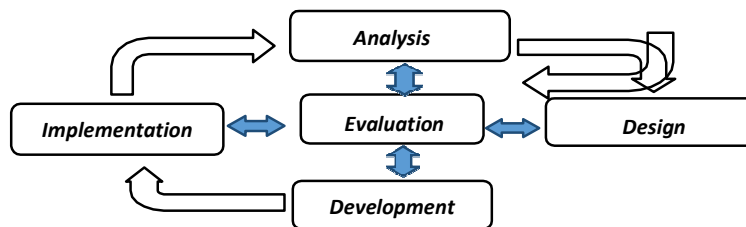
Kelebihan permainan ular tangga menurut (Sadiman, 2012) mengemukakan kelebihan media permainan sebagai berikut, permainan ular tangga menyenangkan untuk dimainkan dan menarik, siswa dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, permainan dapat memberikan umpan balik langsung untuk membuat proses pembelajaran di kelas, permainan ular tangga juga akan memberikan sebuah kesan dimana siswa akan merasakan senang ketika bermain sambil belajar. Namun menurut (Melsi, 2015) dalam permainan ular tangga terdapat kekurangan yaitu, membutuhkan persiapan yang cukup lama untuk menyesuaikan dengan konsep materi dan kegiatan pembelajaran, jika terdapat salah satu siswa yang cenderung mudah cepat bosan maka siswa akan merasa kehilangan minat untuk bermain, penggunaan media permainan ular tangga memerlukan banyak waktu, jika siswa kurang paham mengenai aturan permainan ular tangga maka dapat menimbulkan kericuhan, Kebanyakan permainan hanya melibatkan beberapa orang siswa saja padahal keterlibatan seluruh siswa amatlah penting agar proses belajar bisa lebih efektif dan efisien dan siswa yang belum mengenai aturan/teknis pelaksanaan akan menghambat jalannya permainan.

Berdasarkan dari uraian di atas dapat tujuan dari penelitian pengembangan ini yaitu sebagai berikut, untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran permainan Ular Tangga berkarakter materi ASEAN untuk siswa kelas VI Sekolah Dasar, untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran permainan ular tangga berkarakter materi ASEAN untuk siswa kelas VI Sekolah Dasar, untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran permainan ular tangga.

## **METODE**

PENELITIAN ini dilakukan di SD Negeri 1 Cengkok di Kabupaten Nganjuk, Provinsi Jawa Timur. Subjek penelitian ini adalah guru dan siswa siswi SD Negeri 1 Cengkok. Pada penelitian ini dilakukan uji coba terbatas (6 siswa) dan uji coba luas (19 siswa). Penelitian ini menggunakan instrumen pengumpulan data yakni angket dan tes. Angket digunakan untuk mengukur kevalidan media dilakukan dengan menggunakan lembar *check list* pada dosen ahli media, ahli materi, dan angket digunakan untuk mengukur kepraktisan respon guru dan siswa dengan menggunakan lembar *check list*, sedangkan *post test* digunakan untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran permainan ular tangga berkarakter.

Model pengembangan ADDIE dapat digambarkan bagan sebagai berikut:

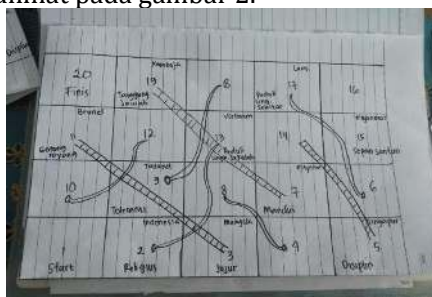


**GAMBAR 1** Langkah umum model ADDIE  
Sumber: Benny A. Pribadi (2009:127)

Prosedur penelitian yang pertama adalah tahap Analyze yang dilakukan dengan analisis terhadap analisis kinerja dan analisis kebutuhan siswa dengan melakukan observasi. Pada analisis kinerja digunakan untuk mendapatkan informasi mengenai kinerja guru yang dihadapi pada pembelajaran kemudian mencari solusi apa yang dapat dilakukan guna untuk menyelesaikan masalah tersebut, sedangkan analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui kebutuhan dalam pembelajaran yang dihadapi siswa. Tahap Design yaitu membuat rancangan media pembelajaran permainan. Tahap Development yaitu kegiatan dalam membuat produk yang telah dirancang kemudian dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi. Tahap Implementation yaitu produk yang telah dibuat akan diterapkan dalam pembelajaran di kelas melalui uji coba kepada subjek penelitian. Tahap Evaluation yaitu tahapan terakhir dengan melakukan penilaian terhadap produk yang telah dikembangkan. Selanjutnya validasi produk dapat dilakukan dengan cara menghadirkan dua validasi untuk menilai produk yang sudah dikembangkan. Setiap validasi diminta untuk menilai produk tersebut yang dibuat selanjutnya dapat diketahui bagaimana kelemahan dan kekurangannya, untuk mengetahui kevalidan produk dari para ahli penilaian dilakukan dengan cara menyerahkan lembar validasi kepada validator, para validator terdiri dari: materi dan media.

## HASIL PENELITIAN

Produk yang telah berhasil dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran permainan ular tangga berkarakter. Sebelum produk berhasil dikembangkan produk akan mengikuti beberapa tahapan. Yang pertama tahapan proses validasi, yang mana peneliti menerima umpan balik dari dosen ahli materi dan ahli media yang nantinya akan dijadikan sebagai referensi untuk perbaikan produk, termasuk mendapatkan kritik, saran, komentar, kelebihan dan kekurangan, dengan itu semua peneliti yang nantinya digunakan peneliti sebagai acuan untuk merevisi produk tersebut. Tujuan revisi desain adalah untuk memperbaiki produk hasil validasi dosen sehingga nantinya produk hasil revisi dapat di uji coba kan pada proses pembelajaran. Sebelum melakukan proses validasi, peneliti merancang sebuah desain media pembelajaran yang akan di lakukan untuk proses validasi. Berikut desain awal media pembelajaran permainan ular tangga dapat dilihat pada gambar 2.



**Gambar 2.** Desain awal media permainan ular tangga

Berdasarkan pada gambar 2 diatas desain awal yang dibuat dengan dari media yang dibuat ini terlebih dahulu adalah dengan menggambar desain media pada kertas folio. Setelah itu alat dan bahan untuk membuat dadu meliputi kertas karton, lem, penggaris, pensil, penghapus, gunting, dan gambar negara-negara anggota ASEAN. Setelah semua bahan dan alat sudah siap langkah selanjutnya untuk membuat desain yaitu dengan menggambar dikertas folio terlebih dahulu yang terdapat 20 kolom serta didalamnya terdapat gambar ular dan tangga disertai dengan tulisan nama bendera negara anggota asean dan tulisan mengenai contoh dari nilai karakter. Selanjutnya dari desain awal yang dibuat dikertas folio akan didesain untuk menjadi desain berwarna yang nantinya akan di tunjukkan kepada dosen ahli media. Desain tersebut dapat dilihat pada gambar 3.



**Gambar 3.** Desain awal media permainan ular tangga berwarna

Berdasarkan gambar 3 desain media yang dibuat dengan berbagai warna dan baground makanan khas dari negara anggota asean. Pada desain 3 ini peneliti menunjukkan desain kepada dosen ahli media namun masih membutuhkan perbaikan atau revisi dari desain media tersebut. Dosen ahli media menyarakankan bahwa baground harus diganti. Selanjutnya peneliti akan merevisi lagi dan akan menunjukkan hasil desainnya kepada dosen ahli media. Desain yang sudah direvisi oleh peneliti dapat dilihat pada gambar 4.



**Gambar 4.** Desain media sudah direvisi

Pada desain media pada gambar 4 yang sudah revisi dengan mengganti baground yang awalnya makanan khas dari negara anggota asean maka peneliti mengganti baground tersebut dengan gambar icon dari negara anggota asean. Namun, pada desain ini juga masih memerlukan revisi lagi. Dosen ahli media dan ahli materi menyarankan agar desain tersebut untuk ditambahkan sebuah gambar bendera yang kotaknya masih kosong, namun bendera tersebut diacak karena pada kotak yang terdapat sebuah gambar baground icon dari negara anggota asean sudah diberikan gambar bendera negara anggota asean secara urut. Kemudian peneliti melakukan revisi terhadap desain yang nantinya akan ditunjukkan kepada dosen ahli media dan ahli materi namun pada desain yang terakhir ini sudah dikatakan ACC atau tanpa revisi. Berikut desain akhir yang dibuat peneliti dapat dilihat pada gambar 5.



**Gambar 5.** Desain akhir media pembelajaran permainan ular tangga berkarakter

Berdasarkan pada gambar 5 desain akhir dari media pembelajaran permainan ular tangga yang sudah direvisi oleh peneliti dan sudah di ACC oleh dosen ahli media dan ahli materi selanjutnya akan dicetak dalam media nyata yang berupa banner. Selanjutnya peneliti juga membuat sebuah dadu dari kardus. Dadu tersebut dapat dilihat pada gambar 6.



**Gambar 6.** Dadu sebelum divalidasi oleh dosen ahli media

Pada gambar 6 menunjukkan bahwa dadu tersebut ternyata sudah banyak yang menggunakan, sehingga dosen ahli media menyarankan bahwa dadu tersebut harus direvisi ulang dengan mengganti angka dadu yang semula dibuat dengan lingkaran kecil-kecil, maka akan di revisi dengan mengganti angka yang dilengkapi dengan background warna putih dan terdapat sebuah nama asean serta gambar negara anggota asean. Dadu yang sudah direvisi oleh peneliti dapat dilihat pada gambar 7.



**Gambar 7.** Dadu sudah divalidasi oleh dosen ahli media

Pada gambar 7 tersebut dadu sudah dinyatakan bisa digunakan dengan melakukan uji coba terlebih dahulu. Dadu tersebut dengan kardus dibentuk persegi dan dilapisi dengan stiker warna putih dan gambar negara anggota asean serta angka dadu. Selanjutnya hasil akhir dari desain media dan dadu di cetak dalam bentuk nyata dapat dilihat pada gambar 8.



**Gambar 8.** Media dan dadu sudah siap digunakan

Berdasarkan gambar 8 tersebut media pembelajaran permainan ular tangga dan dadu yang digunakan untuk bermain sudah dinyatakan oleh dosen ahli media untuk bisa digunakan pada uji coba di sekolah dasar. Setelah media pembelajaran sudah jadi selanjutnya peneliti akan menunjukkan materi yang akan digunakan pada media pembelajaran yang akan di validasi oleh dosen ahli materi. Materi yang dibuat peneliti yang pertama belum di validasi oleh dosen ahli materi dalam artian materi harus direvisi lagi, kemudian dosen ahli materi menyarankan agar menambahkan beberapa materi didalamnya. Saat peneliti sudah merevisi dengan menambahkan materi yang disarankan oleh dosen ahli materi maka materi yang akan digunakan di media pembelajaran sudah di ACC tanpa memerlukan revisi lagi, kemudian peneliti akan menyiapkan media pembelajaran dan materi yang akan digunakan ketika uji coba pada sekolah dasar. Sebelum menyiapkan media peneliti sudah membuat cara memainkan dari media tersebut sebelum di uji cobakan pada sekolah dasar. Berikut aturan cara memainkan permainan media permainan ular tangga berkarakter: 1) satu kelas berhitung mulai dari nomor 1-6, (2) Setiap kelompok berisi 4-6 siswa sesuai kesepakatan kelas dan satu kelompok tersebut berada pada start, (3) Jika sudah berhitung, maka siswa yang akan bermain dengan nomor yang sudah disebutkan tadi secara urut, (4) Masing-masing siswa dari nomor 1-6 maju terlebih dahulu dan bergantian melempar dadu, (5) Jika mata dadu yang jatuh menunjukkan mata dadu 5, maka siswa harus berjalan 5 kotak pada permainan ular tangga, (6) Setiap kotak terdapat gambar icon negara-negara anggota ASEAN serta terdapat background warna saja di atasnya terdapat gambar bendera, (7) Masing-masing kotak terdapat pertanyaan yang nantinya akan dibacakan oleh guru dan siswa harus memilih salah satu dari huruf a,b,c,d,e, tetapi yang kotak hanya terdapat warna background saja siswa diberikan pertanyaan mengenai ibu kota negara dari negara tersebut, (8) Jika sudah dijalankan, kotak yang terdapat gambar icon negara-negara anggota ASEAN berisi pertanyaan yang dijawab oleh siswa, jika benar siswa tersebut mendapat poin dan jika tidak bisa menjawab pertanyaan maka siswa akan diberikan hukuman contoh dari nilai karakter (religius:berdoa, gotong royong:membersihkan tempat sampah, dll), (9) Jika siswa mendapat angka dadu yang keluar 5 tetapi gambar di kotak angka 5 adalah tangga yang berarti naik, nanti siswa tersebut akan diberikan pertanyaan yang sesuai dengan tempat berhentinya, dan jika siswa berhenti di angka yang terdapat background warna saja maka siswa akan secara langsung diberikan 1 pertanyaan, (10) Setelah pemain pertama dapat menyelesaikan pertanyaan maka kesempatan pemain selanjutnya untuk mengikuti aturan seperti pemain pertama, (11) Apabila kotak yang dituju didapati gambar ekor yang berarti akan turun, dan jika mendapatkan gambar tangga maka siswa akan naik, (12) Pemenang dari pemain ini adalah siswa yang terlebih dahulu sampai finis.

## **PEMBAHASAN**

Studi pendahuluan dilakukan dalam penelitian ini diawali dengan mengumpulkan data melalui observasi dengan mewawancarai guru kelas VI. Kegiatan observasi dilakukan di SD Negeri 1 Cengkok. Kegiatan yang dilakukan selama studi lapangan yaitu melakukan analisis kinerja dan analisis kebutuhan yang ada di SD Negeri 1 Cengkok. Analisis kinerja dan analisis kebutuhan bertujuan untuk mengetahui masalah atau kendala yang dihadapi oleh guru dan siswa ketika proses pembelajaran.

Sedangkan permasalahan yang ditemukan yaitu guru belum menggunakan media pembelajaran yang menarik perhatian siswa. Selain itu dalam pembelajaran guru hanya menggunakan metode ceramah. Hal tersebut mengakibatkan siswa cenderung cepat bosan dan ramai sendiri ketika proses pembelajaran sehingga hasil belajar siswa kurang maksimal.

Solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut, yaitu peneliti mengembangkan produk berupa media pembelajaran ular tangga berkarakter dimana nantinya dapat meningkatkan kemampuan pemahaman siswa pada proses pembelajaran pada materi

ASEAN.

Langkah selanjutnya yaitu peneliti membuat produk media pembelajaran permainan ular tangga berkarakter materi ASEAN untuk kelas VI sekolah dasar. Pembuatan produk yang pertama menggunakan desain di kertas folio setelah itu akan di cetak menjadi banner. Sebelum di uji cobakan pada siswa siswi kelas VI SD Negeri 1 Cengkok, harus melalui 3 tahapan yaitu, uji kevalidan, uji kepraktisan, dan uji keefektifan sebuah media pembelajaran. Berikut ini data hasil validasi yang diperoleh dapat dilihat pada Tabel 1.

**Tabel 1.** Hasil data validasi

Instrument	Skor
Validasi Materi	82%
Validasi Media	86%

Untuk menghitung hasil data validasi materi dan media dengan menggunakan rumus:

$$(V - ah) = \frac{Tse}{Tsh} \times 100 \% = \dots \%$$

Keterangan :

V-ah = Validasi ahli

Tse = total skor empiric (skor yang di dapat)

Tsh = total skor maksimal

Berdasarkan hasil angket kevalidan yang diberikan kepada ahli materi dengan menggunakan tanda *check list* dengan 10 aitem pertanyaan mengenai materi yang digunakan pada media pembelajaran yang dibuat memperoleh hasil skor nilai 82% yang menyatakan bahwa media permainan ular tangga berkarakter sangat valid digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Sedangkan hasil angket yang diperoleh dari ahli media dengan menggunakan tanda *check list* dengan 10 aitem pertanyaan mengenai produk media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti memperoleh skor 86% menyatakan permainan ular tangga berkarakter sangat valid digunakan dalam pembelajaran. Setelah peneliti melakukan hasil validasi selanjutnya peneliti melakukan hasil kepraktisan yang diperoleh dari hasil angket respon guru dan hasil angket respon siswa. Berikut hasil angket respon guru dapat dilihat pada Tabel 2.

**Tabel 2.** Hasil Angket Respon Guru

Instrument	Skor
Respon Guru	92%

Untuk menghitung angket respon guru (kepraktisan) menggunakan rumus :

$$(V - ah) = \frac{Tse}{Tsh} \times 100 \% = \dots \%$$

Keterangan :

V-ah = Validasi ahli

Tse = total skor empiric (skor yang di dapat)

Tsh = total skor maksimal

Berdasarkan hasil angket kepraktisan dari respon guru dengan menggunakan tanda *check list* dengan menggunakan 10 aitem pertanyaan mengenai media pembelajaran memperoleh hasil skor nilai 92% yang menyatakan bahwa media permainan ular tangga berkarakter sangat praktis dan dapat digunakan tanpa perbaikan. Setelah produk media pembelajaran permainan ular tangga berkarakter sudah dinyatakan valid dan praktis kemudian peneliti melakukan tahap uji coba produk dengan subjek kelas VI SDN 1 Cengkok menggunakan uji coba terbatas. Selanjutnya peneliti melakukan hasil kepraktisan yang diperoleh dari hasil angket respon siswa yang mana dari angket respon siswa dibagi menjadi dua yaitu dengan melakukan uji coba terbatas dan uji coba luas. Berikut hasil dari respon siswa dapat dilihat pada Tabel 3.

**Tabel 3.** Hasil angket respon siswa

Instrument	Skor
Respon Siswa Uji Coba Terbatas	81%
Respon Siswa Uji Coba Luas	90%

Untuk menghitung hasil angket respon siswa (kepraktisan) menggunakan rumus :

$$\text{Persentase} = \frac{A}{B} \times 100 \%$$

Keterangan :

A = Proporsi siswa yang memilih

B = Jumlah siswa (responden)

Berdasarkan hasil angket respon siswa yang diberikan dengan memiliki 10 aitem pertanyaan yang mana siswa hanya memilih jawaban dengan menggunakan *check list* YA/TIDAK, maka hasil respon siswa uji coba terbatas memperoleh skor nilai 81% sedangkan hasil respon siswa uji coba luas memperoleh skor nilai 90% mengacu pada (Akbar, 2015) maka menyatakan media permainan ular tangga berkarakter sangat praktis dan dapat digunakan tanpa perbaikan. Selanjutnya peneliti ingin mengetahui hasil dari keefektifan yang diperoleh dari hasil *posttest*. Dengan diberikan *posttest* diakhir pembelajaran fungsinya yaitu untuk mengetahui nilai siswa setelah menggunakan media pembelajaran. Pertanyaan *posttest* menggunakan 10 soal pilihan ganda. Berikut hasil *posttest* dapat dilihat dilihat pada Tabel 4.

**Tabel 4.** Hasil *posttest*

Instrument	Rata-rata	Ketuntasan Belajar Klasikal
<i>Posttest</i> Uji Coba Terbatas	81	83%
<i>Posttest</i> Uji Coba Luas	82	84%

Untuk menghitung hasil *posttest* menggunakan rumus :

$$\text{Nilai rata - rata kelas} = \frac{\sum \text{nilai hasil belajar tiap siswa}}{\sum \text{banyak siswa dalam satu kelas}}$$

Setelah diketahui nilai rata-rata siswa, berikutnya menghitung jumlah siswa yang lulus KKM yaitu mendapatkan  $\geq 73$  dengan mempresentase kelulusan klasikal dengan rumus sebagai berikut.

$$\text{KBK} = \frac{\text{siswa yang mencapai KKM}}{\text{jumlah total siswa}} \times 100 \%$$

Keterangan:

KBK = Ketuntasan Belajar Klasikal

Berdasarkan pada Tabel 4 menunjukkan hasil *posttest* uji coba terbatas dilakukan sebanyak 6 siswa mendapat nilai rata-rata 81 dengan sebanyak 5 siswa dinyatakan tuntas karena nilai diatas KKM 73 dan 1 siswa yang dinyatakan tidak tuntas karena nilai di bawah KKM sehingga ketuntasan belajar klasikal hasil *posttest* uji coba terbatas mendapat nilai skor 83%. Sedangkan, hasil *posttest* uji coba luas dilakukan sebanyak 19 siswa mendapat nilai rata-rata 82 dengan sebanyak 16 siswa dinyatakan tuntas karena nilai diatas KKM 73 dan 3 siswa yang tidak tuntas karena nilai di bawah KKM sehingga ketuntasan belajar klasikal menurut (Riduwan, 2013) hasil *posttest* uji coba luas mendapat nilai skor 84%. Hasil *posttest* yang diberikan yaitu berupa 10 pertanyaan pilihan ganda yang diberikan setelah melakukan pembelajaran. Berdasarkan hasil keefektifan yang diperoleh dari hasil nilai *posttest* uji coba terbatas dan uji coba luas menyatakan bahwa media pembelajaran permainan ular tangga berkarakter dinyatakan efektif digunakan dalam pembelajaran.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diatas, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa setiap dunia Pendidikan akan mengalami berbagai inovasi. Salah satunya yaitu Pendidikan yang mengarahkan kepada pendidik menggunakan media pembelajaran yang fungsinya untuk menarik minat siswa untuk belajar. Namun berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa guru masih menggunakan metode ceramah belum bisa mengembangkan sebuah media pembelajaran. Sehingga dengan adanya metode ceramah saat proses pembelajaran berlangsung maka siswa akan merasa bosan ketika proses pembelajaran didalam kelas dan siswa akan ramai sendiri tanpa memperhatikan guru saat menerangkan materi di dalam kelas. Maka peneliti menyarankan kepada guru kelas VI SDN 1 Cengklok bahwa guru harus menggunakan media pembelajaran yang akan menjadikan siswa yang pasif menjadi aktif di dalam kelas serta dengan adanya media pembelajaran siswa akan lebih memperhatikan guru saat menerangkan materi karena di dalam sebuah media pembelajaran terdapat gambar menarik serta juga ada permainan yang membuat siswa tidak akan mudah cepat bosan dalam proses pembelajaran dikelas.

## DAFTAR PUSTAKA

1. Akbar, S. (2015). Instrumen Perangkat Pembelajaran. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
2. Arsyad, A. (2013). Media Pembelajaran. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
3. Ayu, (2011). Pengertian Game, (online). [http://retno-ayusp.blogspot.com/2011/03/pengertian-game\\_23.html](http://retno-ayusp.blogspot.com/2011/03/pengertian-game_23.html) (diakses tanggal 20 September 2011, 11.00 WIB).
4. Melsi, A. (2015). Efektivitas Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Materi Virus di Kelas X SMA Nusantara Indah Sintang Tahun Pelajaran 2015/2016. STKIP Persada Khatulistiwa Sintang.
5. Nasution, (2013). Berbagai Pendekatan Dalam Prose Belajar Mengajar. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
6. Pribadi, Benny A. (2009). Model Desain Sistem Pembelajaran. Jakarta: Dian Rakyat
7. Riduwan, R. (2013). Dasar-Dasar Statistika. Bandung: Alfa Beta
8. Sadiman, A., dkk. (2012). Media Pendidikan. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
9. Setyosari, P. (2013). Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan, Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
10. Sugiyono, (2015). Metode Penelitian dan Pengembangan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.

## PROFIL SINGKAT

**Yuli Virawati** adalah mahasiswa program studi Pendidikan guru sekolah dasar, fakultas keguruan dan ilmu Pendidikan, Universitas Nusantara PGRI Kediri.

**Erwin Putera Permana** adalah dosen program studi Pendidikan guru sekolah dasar, fakultas keguruan dan ilmu Pendidikan, Universitas Nusantara PGRI Kediri.

**Farida Nurlaila Zunaidah** adalah dosen program studi Pendidikan guru sekolah dasar, fakultas keguruan dan ilmu Pendidikan, Universitas Nusantara PGRI Kediri.