

PENGEMBANGAN MEDIA PEPULA (Papan Permainan Peta Ular Tangga) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Winda Khoimatulia^{1*}, Sri Cacik².

^{1,2} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah dasar, Universitas PGRI Ronggolawe
*email: windakhoimatulia12@gmail.com

ABSTRAK

Pengembangan media memiliki tujuan yaitu menciptakan karya hasil pengembangan media PEPULA pada siswa kelas 4 SD. Penelitian media PEPULA, memakai metode penelitian dan pengembangan yang disingkat (R&D). Branch membuat prosedur untuk model pengembangan ADDIE. Dari pengembangan ini media PEPULA, dihasilkan produk yang berupa desain gambar ular tangga yang dipadukan dengan gambar peta dan di cetak dalam sebuah papan yang berukuran besar. Media ini memuat berbagai banyak gambar yang cocok bagi siswa Sekolah Dasar. Data dikumpulkan melalui angket, interview, serta lembar latihan soal. Analisa data dilakukan memakai metode kuantitatif untuk mencapai validitas, efektifitas, dan kepraktisan. Dari proses analisis data diperoleh nilai kevalidan materi diperoleh 67,5 % masuk dalam golongan valid, media diperoleh 95% masuk dalam golongan sangat valid, bahasa diperoleh 90% masuk kedalam golongan sangat valid. Dari kepraktisan media didapatkan dari angket respon siswa sebanyak 91% masuk dalam golongan sangat praktis, dan data dari survei yang diberikan kepada guru ditemukan sebanyak 9% masuk dalam golongan sangat praktis. Dan Dapat dikatakan efektif karena mampu mencapai ketuntasan belajar sebesar 76%. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa alat pembelajaran dapat membantu proses pembelajaran, terutama kekayaan budaya Indonesia pada kelas 4 SD.

Kata Kunci: pepula; media pembelajaran; research and development

PENDAHULUAN

Di zaman kurikulum yang semakin maju dan baru ini, pendidikan sangatlah penting bagi kita semua. Pendidikan tidak mungkin dipisahkan dari pembelajaran. Proses ini mengharuskan guru untuk menerapkan dan mengembangkan metode pembelajaran yang inovati, aktif yang mendorong keberhasilan hasil pembelajaran dalam kerangka kurikulum mandiri. Pendidikan adalah suatu proses pendidikan dan pelatihan yang dilaksanakan dalam bentuk pembelajaran resmi dan nonformal baik dalam ataupun luar sekolah yang berlanjut sewaktu-waktu, dengan tujuan untuk meningkatkan keterampilan individu dalam proses pembelajaran (Agustin & Cahyono, 2017). Pendidikan ini untuk membimbing anak-anak menuju tujuan-tujuan bermartabat yang akan membantu mereka menjadi bijaksana dalam kehidupan berbangsa.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan dalam pembelajaran yang meliputi alat bantu guru dalam melaksanakan pembelajaran serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (siswa) (Hamidjojo dalam Pratiwi 2020). Pembelajaran di sekolah merupakan proses dimana interaksi yang di lakukan oleh guru dengan peserta didik di dalam sebuah kelas. Namun dalam kurikulum merdeka ini pembelajaran IPAS merupakan gabungan ilmu-ilmu alam yang mempelajari organisme hidup, benda mati dan lainnya dan ilmu pengetahuan sosial diharapkan peserta didik mampu mengenali kekayaan Indonesia lebih jauh. IPAS merupakan mata pelajaran yang digabung menjadi satu sehingga siswa dapat mempelajari alam dan kehidupan sosial secara bersamaan. Kedua penilaian ini sangat penting untuk proses pembelajaran siswa Penggabungan kedua muatan pelajaran tersebut sangat bermanfaat karena menurut (Budiwati dkk., 2023). Beberapa kelompok teori kognitif berpendapat bahwa belajar merupakan sebuah langkah memperoleh atau mengubah wawasan, cara pandang, cita-cita atau *mindset* (abdurrahman dalam Budi, 2020) dengan kata lain yaitu, adanya proses belajar, manusia akan mengalami sebuah bentuk perubahan dalam wujud pemikiran, cara pandang, impian akan hal-hal yang baik, dan bekerja lebih inovatif. Djamarah dalam Fadillah

(2018) akibat dari rendahnya dorongan untuk belajar ialah Prestasi siswa menurun, yang merupakan ukuran keberhasilan akademis.

Setiap alat yang dapat digunakan berkomunikasi untuk mencapai tujuan pendidikan disebut media pembelajaran (Djamarah *dalam* Rosmana dkk., 2024). Sedangkan menurut Asyhar *dalam* Mustika (2020) bahwa media pembelajaran sendiri adalah segala sesuatu yang dikirimkan dari satu sumber secara terarah untuk menciptakan lingkungan belajar dimana guna mendukung sehingga penerima dapat menjalankan proses pembelajaran dengan efektif dan produktif. Media yang didesain menarik bisa menjadikan anak tidak merasa jenuh saat kegiatan belajar dan siswa bisa terdorong untuk semangat belajar. Namun tidak semua sekolah memanfaatkan media pembelajaran saat kegiatan pembelajaran dilaksanakan.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan, memberikan pertanyaan terkait materi yang dipelajari peserta didik hanya diam karena sebelumnya mereka tidak membaca terlebih dahulu materi yang akan di pelajari pada esok harinya, dan pendidik cuma memakai penjelasan saja dan hanya berfokus pada saat pendidik melakukan proses pembelajaran sehingga siswa hanya mendengarkan dan tidak aktif dalam pembelajaran. Peneliti juga membagikan pre-test untuk peserta didik kelas IV yang berjumlah 12 anak dan mata pelajaran yang dipilih peneliti adalah IPAS materi kekayaan budaya Indonesia.

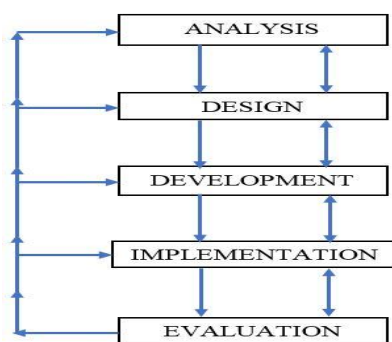
Berdasarkan *interview* yang telah dilaksanakan oleh peneliti dengan wali kelas 4 UPT SD Negeri Sotang, bahwa sudah di terapkan kurikulum merdeka namun untuk masih kelas III dan VI menggunakan K13. Sebelum kegiatan belajar mengajar, pendidik hanya menyiapkan Buku Paket dan buku panduan saja tanpa menyiapkan bahan ajar serta media pembelajaran. Begitu juga saat menerangkan materi keragaman budaya Indonesia guru hanya menerangkan dan mengacu pada buku paket tanpa memberikan gambar-gambar untuk menambah pengetahuan peserta didik. Cara untuk penanaman karakter di UPT SD Negeri Sotang melalui pembiasaan. Adapun karakter yang sudah di tanamkan kepada peserta didik UPT SD Negeri Sotang ini diantaranya adalah agamis, amanah, kesetaraan, independen, patriotisme, komunikatif, menjaga lingkungan, tanggung jawab, dan bagi karakter anak yang suka membaca, hal ini sudah dilakukan namun belum maksimal karena penggunaan materi pelajaran yang kurang maksimal. Sebab itu, penting bagi pendidik menciptakan bahan materi yang mampu memperbaiki hasil belajar dan dorongan kepada anak. Berdasarkan uraian tersebut, peneliti akan mengembangkan media PEPULA (Papan Permainan Peta Ular Tangga) Untuk materi kekayaan budaya Indonesia.

Menurut Salombe (2021) permainan ular tangga merupakan salah satu permainan yang sering dimainkan oleh anak-anak, permainan ini dapat dimainkan oleh dua orang atau lebih untuk melatih siswa berkompetisi dan bertindak secara sportif. Permainan ular tangga memberikan beberapa manfaat yaitu, memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses bermain sambil belajar, merangsang daya pikir, daya cipta dan bahasa anak, menciptakan lingkungan bermain yang menarik dan menyenangkan serta belajar untuk bekerjasama (Ratnaningsih *dalam* Yanti dkk., 2021). Materi pembelajaran berbentuk nyata dan menampilkan permainan ular tangga, beberapa kuis pembelajaran dan gambar disusun semenarik mungkin untuk menarik perhatian siswa dan membantunya lebih memahami materi saat belajar. Sebagaimana dinyatakan oleh Gage dan Berliner (1992) bahwa anak-anak yang tidak dapat bermain dengan manik-manik, tongkat dan membentuk benda-benda yang berbeda dengan tanah liat akan mengalami kesulitan memahami penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian, siswa memerlukan lebih banyak kesempatan untuk bekerja dengan kecepatannya sendiri daripada harus mengikuti pola tim.

Berdasarkan uraian diatas media Pepula merupakan alat praga yang menggunakan papan permainan peta ular tangga sebagai media pembelajaran yang tujuan utama dari media pepula ini untuk meningkatkan keaktifan siswa dan semangat belajar siswa. Selain itu pepula memiliki manfaat bagi siswa seperti memberikan ilmu pengetahuan melalui proses belajar sambil bermain serta belajar untuk bekerja sama dan bertindak secara sportif. Dengan demikian, media Pepula tidak hanya menjadi sarana untuk menyampaikan materi pembelajaran secara interaktif, tetapi juga membawa manfaat bagi perkembangan anak dalam berbagai aspek, termasuk kognitif, sosial, dan emosional.

METODE PENELITIAN

Metode ini menggabungkan pendekatan kuantitatif dan kualitatif yang dipakai pada proses analisis kebutuhan, kemudian pendekatan kuantitatif dipakai dalam melakukan uji validitas, uji keefektifan dan uji kepraktisan. Peneliti melakukan pengembangan media PEPULA ini untuk IPAS pada materi keragaman budaya Indonesia. metode ini merujuk pada tujuan untuk menciptakan sebuah karya yang berupa media PEPULA (Papan Permainan Peta Ular Tangga) peneliti memakai model ADDIE dalam penelitian dan pengembangan tersebut sebab, prosedur-prosedur berdasarkan model ini lebih berpengaruh serta senang dalam penelitian dan pengembangan media PEPULA (Papan Permainan Peta Ular Tangga).



Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE
 (Sumber: Waruwu, 2024)

Pada gambar 1 pengembangan Model ADDIE menunjukkan lima langkah utama: analisis, perancangan, pengembangan, pelaksanaan, dan evaluasi. 12 siswa yang berada di ruang kelas empat adalah subyek penelitian. Data kuantitatif dan kualitatif digunakan, Pengembangan media PEPULA menggunakan lembar pengamatan, interview, lembar yang divalidasi oleh para ahli, angket respons guru dan murid serta, soal hasil ujian siswa. bukti yang dibuat akan ditelaah guna menentukan kualitas media yang diproduksi berdasarkan standar yang sah, praktis, dan efisien.

Analisis PEPULA (Papan Permainan Peta Ular Tangga) Untuk menentukan kevalidan PEPULA (Papan Permainan Peta Ular Tangga) dengan rumus:

$$\text{Tingkat Validitas} = \frac{\text{Nilai yang diperoleh}}{\text{Nilai total}} \times 100\%$$

Tabel 1. Kriteria untuk tingkat kevalidan PEPULA

Presentasi (%)	Kriteria
81% - 100%	Sangat valid
61% - 80%	Valid
41% - 60%	Cukup valid
21% - 40%	Kurang valid
0% - 20%	Tidak valid

Sumber: (Hidayat & Irawan, 2017)

Setelah itu, Analisa Kepraktisan PEPULA (Papan Permainan Peta Ular Tangga) Analisa uji kepraktisan memakai lembar hasil angket respon siswa dan guru.

$$\text{Tingkat Kepraktisan} = \frac{\text{Nilai yang diperoleh}}{\text{Nilai total}} \times 100\%$$

Tabel 2. Kriteria untuk tingkat kepraktisan PEPULA

Presentase (%)	Kriteria
81% - 100%	Sangat praktis
61% - 80%	praktis

41% - 60%	Cukup praktis
21% - 40%	Kurang praktis
0% - 20%	Tidak praktis

Sumber: (Hidayat & Irawan, 2017)

Selanjutnya analisis keefektifan Analisis ini didasarkan pada pencapaian siswa dalam lembar ujian siswa. Nilai tertinggi untuk ujian adalah seratus, dengan kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan yaitu 70, dengan menggunakan rumus *N-Gain Score*:

$$N - Gain = \frac{\text{posttest} - \text{pretest}}{\text{nilai total} - \text{pretest}}$$

Tabel 3. Kriteria untuk tingkat keefektifan PEPULA

No	Nilai <g>	Kriteria
1	$g > 0,7$	Tinggi
2	$0,3 \leq g \leq 0,7$	sedang
3	$0 < g < 0,3$	Rendah

Sumber: Karinaningsih *dalam* Oktavia (2019)

HASIL DAN PEMBAHASAN

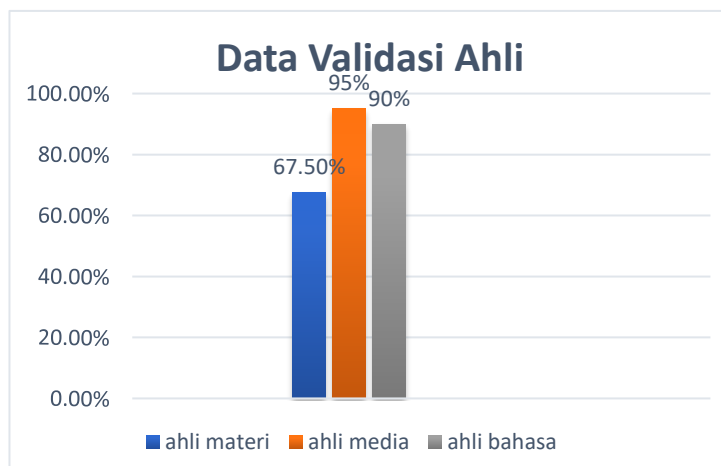
Penelitian yang dilakukan peneliti merupakan jenis penelitian dan pengembangan (R&D) yang merupakan singkatan dari *Research and development*. Menurut Sugiyono *dalam* Okpatrioka (2023) metode penelitian dan pengembangan (R&D) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keektifan produk tersebut. Untuk meningkatkan keketuntasan belajar kelas 4 UPT SD Negeri Sotang, peneliti menciptakan produk berupa media PEPULA (Papan Permainan Peta Ular Tangga). Semuanya dimulai dengan tahapan analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*develop*), pelaksanaan (*implement*), dan evaluasi (*evaluate*) sesuai dengan prosedur langkah yang ditetapkan dalam model penelitian pengembangan ADDIE.



Gambar 2. Produk PEPULA

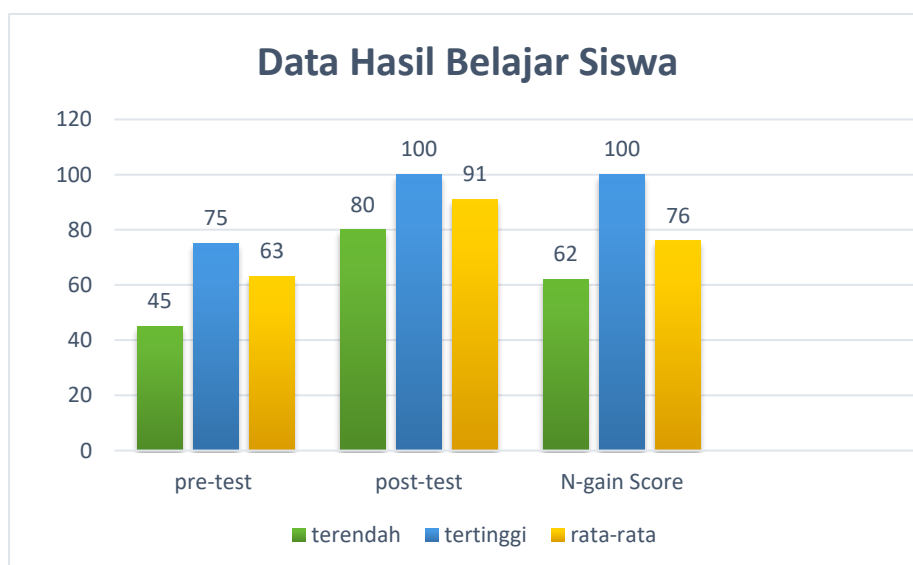
Analisis tingkat kevalidan media PEPULA dapat dilihat melalui hasil yang telah divalidasikan.

Gambar 3 menampilkan perolehan hasil validasi materi sebesar 67,5%, ahli media 95%, ahli bahasa 90%, masing-masing dengan ketuntasan yang valid dan sangat valid (Bintiningtyas dalam Hodiyanto, dkk., 2020). Dengan demikian, PEPULA dapat digunakan sebagai pembelajaran dan diujicobakan pada murid.



Gambar 3. Hasil Validasi

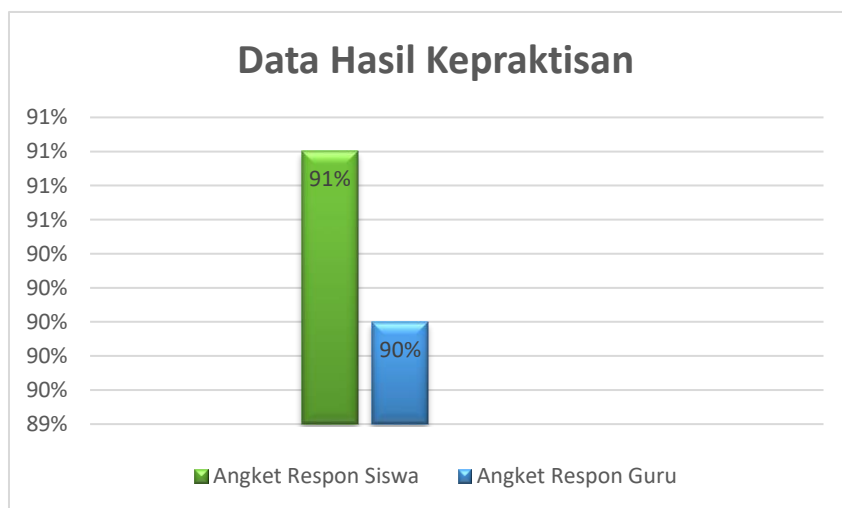
Hasil tes berikut dapat digunakan untuk mengetahui seberapa layak media PEPULA.



Gambar 4. Hasil tes belajar siswa

Menurut gambar 4. dapat disimpulkan, peningkatan hasil pembelajaran siswa sebelum dan sesudah uji coba produk (*pre-test*) dan (*post-test*). Perolehan nilai menunjukkan presentase rata-rata 76% (0,76) dengan tingkat keefektifan produk yang dikembangkan menunjukkan indeks N-Gain >0,7 dengan interpretasi “Tinggi” (Oktavia, dkk., 2019). Dapat di tarik kesimpulan bahwa PEPULA layak untuk dipergunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

Untuk menentukan tingkat kepraktisan dalam media PEPULA bisa dilihat dari Gambar 5 berikut ini. Menurut Gambar 5, presentase angket siswa total 91% dan presentase angket guru total 90% dengan kriteria yang sangat praktis (Okdiansyah 2021). Oleh karena itu, PEPULA adalah alat pembelajaran yang sangat bermanfaat.



Gambar 5. Hasil data kepraktisan

KESIMPULAN

Berdasarkan kesimpulan diatas, Penelitian media PEPULA menggunakan metode research and development yang disingkat (R&D) dengan memakai proses model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Branch. Dari progres ini dihasilkan produk yang berupa desain gambar ular tangga yang dipadukan dengan gambar peta dan di cetak dalam sebuah kertas yang berukuran besar. Media ini memuat berbagai banyak gambar yang cocok bagi siswa Sekolah Dasar. Teknik pengumpulan data memakai angket, wawancara dan lembar latihan soal. Metode analisa data menggunakan analisa kuantitatif untuk mencapai validitas, efektifitas, dan kepraktisan. Dari proses analisa data diperoleh nilai kevalidan materi diperoleh 67,5 % masuk dalam golongan valid, media diperoleh 95% masuk dalam golongan sangat valid, bahasa diperoleh 90% masuk kedalam golongan sangat valid. Dari kepraktian media didapatkan dari angket siswa sebanyak 91% masuk dalam golongan sangat praktis, dan dari angket guru didapatkan sebanyak 90% masuk dalam golongan sangat praktis. Dan Dapat dikatakan efektif karena mampu mencapai ketuntasan belajar sebesar 76%. Dalam kriteria tinggi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa alat pembelajaran dapat membantu pembelajaran, terutama kekayaan budaya Indonesia di kelas empat SD.

REFERENCE

- Agustin, A. W., & Cahyono, H. (2017). Pengaruh Pendidikan Tinggi dan Investasi Asing Langsung Terhadap Pertumbuhan Ekonomi di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 5(3), 1–8.
- Budi, G. S. (2020). Meta-Analisis Pengaruh Penerapan Model Discovery Learning pada Pelajaran Fisika di Sekolah Menengah Kota Palangka Raya. *Jurnal Ilmiah Kanderang Tingang*, 11(2), 353–361. <https://chem-upr.education/ojs/index.php/JIKT>
- Budiwati, R., Budiarti, A., Muckromin, A., Hidayati, Y. M., & Desstya, A. (2023). Analisis Buku IPAS Kelas IV Kurikulum Merdeka Ditinjau dari Miskonsepsi. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 523–534. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4566>
- Fadillah, A. (2018). Pengembangan Media Belajar Komik Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *JTAM / Jurnal Teori Dan Aplikasi Matematika*, 2(1), 36. <https://doi.org/10.31764/jtam.v2i1.259>
- Hidayat, A., & Irawan, I. (2017). Pengembangan Lks Berbasis Rme Dengan Pendekatan Problem Solving Untuk Memfasilitasi Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 51–63. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v1i2.20>
- Hodiyanto, H., Darma, Y., & Putra, S. R. S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash Bermuatan Problem Posing terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(2), 323–334. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v9i2.652>

- Mustika, D., & Ain, S. Q. (2020). Peningkatan Kreativitas Mahasiswa Menggunakan Model Project Based Learning dalam Pembuatan Media IPA Berbentuk Pop Up Book. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1167–1175. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.518>
- Okdiansyah, O., Satria, T. G., & Aswarliansyah, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD Negeri 4 Srikaton. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(3), 148–154. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v1i3.1183>
- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R & D) Penelitian yang Inovatif dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100.
- Oktavia, M., Prasasty, A. T., & Isroyati. (2019). Uji Normalitas Gain untuk Pemantapan dan Modul dengan One Group Pre and Post Test. *Simposium Nasional Ilmiah Dengan Tema: (Peningkatan Kualitas Publikasi Ilmiah Melalui Hasil Riset Dan Pengabdian Kepada Masyarakat)*, November, 596–601. <https://doi.org/10.30998/simponi.v0i0.439>
- Ratu Pratiwi, A., Ayu Pratiwi, S., & Halimah, S. (2020). Penggunaan Media Dalam Pembelajaran Pkn Sd. *Jurnal Pendidikan Dan Dakwah*, 2(3), 386–395.
- Rosmana, P. S., Ruswan, A., Alifah, A. N., Pratiwi, K., Fitriani, M. G., Huda, N., Ramadhani, S., & Nurnikmah, U. (2024). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Perencanaan Pembelajaran Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 3048–3054. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/12840/9856>
- Salombe, Y. S. (2021). Penggunaan Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Sekolah Dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 62–67. <https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1724>
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Yanti, I., Affandi, L. H., & Rosyidah, A. N. K. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa Kelas II SDN 12 Taliwang. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3), 509–516. <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i3.280>