

JURNAL PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA BERBASIS KEARIFAN LOKAL PADA MATERI BAHASA INDONESIA KELAS IV SD

Ridha Priyatini^{1*}, Ifa Seftia Rakhma Widiyanti²

^{1,2} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Ronggolawe

*Email: ridhapriyatini654@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui metode pengembangan materi pembelajaran ular tangga yang paling efektif untuk bahasa Indonesia di kelas IV SD berdasarkan kearifan lokal. Agar produk media pembelajaran Ular Tangga mendapat penilaian baik dari para profesional, penelitian ini juga mencoba untuk memastikan apakah layak dilakukan. Penelitian ini dilakukan di UPT SD Negeri Sendangharjo IV Tuban dengan menggunakan model pengembangan ADDIE sebagai metodologi penelitian. Pendekatan ADDIE yang merupakan singkatan dari analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Objek penelitian adalah materi pembelajaran bahasa Indonesia Bab 7 Asal Usul, dan subjek penelitian adalah siswa, ahli materi, dan ahli validasi media.

Kata Kunci : Media ular tangga, berbasis kearifan lokal, bahasa indonesia

PENDAHULUAN

Seorang guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang positif, meningkatkan kegembiraan siswa, dan mendorong peningkatan kinerja dengan menggabungkan media, teknik, dan pendekatan yang terencana. Guru merupakan kekuatan utama di balik pendidikan, menanggung beban berat dalam mempersiapkan generasi berikutnya untuk menghadapi masalah-masalah yang ada di masa depan. Peningkatan peran guru dalam proses pembelajaran harus terus menjadi prioritas dalam sistem pendidikan Indonesia (Wati, 2021).

Guru dapat menumbuhkan lingkungan belajar yang menyenangkan dan relevan, selain membangkitkan minat dan kegembiraan siswa dengan mengintegrasikan berbagai materi pembelajaran secara inovatif. Oleh karena itu, menguasai berbagai media pembelajaran merupakan keterampilan yang sangat penting bagi guru, terutama ketika menghadapi kendala pendidikan saat ini dan yang akan datang (Hidayat & Nizar, 2021).

Ular tangga dipilih sebagai alat bantu pengajaran yang dapat menarik perhatian siswa dengan menggabungkan unsur-unsur kearifan lokal. Melalui permainan ini, siswa dapat belajar sambil bermain, yang diharapkan dapat menambah keterampilan mereka dalam berbahasa Indonesia secara menyenangkan, serta menumbuhkan rasa bangga terhadap kekayaan budaya daerah mereka. Media pembelajaran "Ular Tangga" adalah taktik yang digunakan untuk membuat pembelajaran konsep-konsep tertentu menyenangkan bagi anak-anak. Media ini, yang didasarkan pada permainan klasik yang dikenal anak-anak, disesuaikan dengan kebutuhan siswa untuk membantu mereka mencapai tujuan pembelajaran. Untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar, permainan ini digunakan sebagai alat bantu pembelajaran yang interaktif dan menarik.

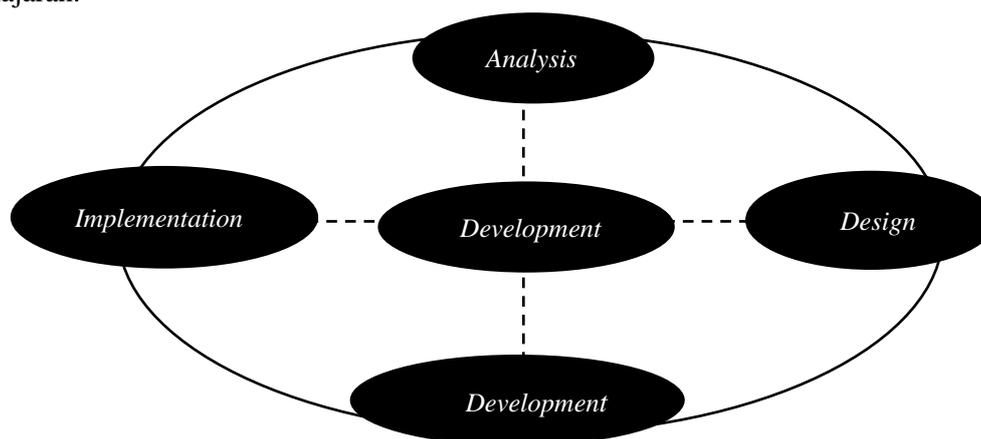
Literasi membaca menjadi salah satu permasalahan primer di kelas IV UPT SD Negeri Sendangharjo IV Tuban. berdasarkan observasi guru kelas IV, Ibu Sri Wahyuni mengaku, banyak anak yang kesulitan dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Meskipun ada siswa yang kesulitan memahami materi yang diberikan, ada pula yang mampu membaca namun belum kompeten dalam membaca. Salah satu penyebabnya adalah ketidakmampuan siswa untuk fokus saat proses pembelajaran. Untuk meniyasati permasalahan ini, media "Ular Tangga" dapat menjadi alat yang bermanfaat. Dengan menambahkan materi pendidikan ke dalam permainan, siswa dapat belajar

sambil bermain, sehingga meningkatkan minat dan keterlibatan belajar. Selain itu, dimungkinkan untuk memasukkan unsur budaya lokal ke dalam media ini agar anak-anak

Berdasarkan permasalahan tersebut, dapat di ambil kesimpulannya adalah kurangnya materi ajar yang sesuai, khususnya untuk menanamkan keragaman budaya dalam bentuk pengetahuan lokal, menjadi penyebab permasalahan yang ada saat ini. Dengan demikian peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan permainan media pembelajaran membuat materi pendidikan yang menggabungkan pengetahuan lokal menjadi sesuatu yang penting dan relevan.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian dan pengembangan, biasa disebut sebagai R&D, mencakup metodologi yang digunakan dalam upaya menciptakan dan menilai produk baru. Proses R&D berfungsi sebagai teknik kunci untuk pengembangan produk dan evaluasi efektivitas. Cabang penelitian ini secara khusus berfokus pada inovasi dan peningkatan, dan terkait erat dengan bidang teknologi pembelajaran.



Gambar 1 model pengembangan ADDIE (Firda & Nurha di, 2023)

Model pengembangan ADDIE digunakan dalam metodologi penelitian ini. Pendekatan ADDIE digunakan untuk membuat desain instruksional, yang juga dikenal sebagai desain pembelajaran. Sasaran penelitian adalah materi media pembelajaran bahasa Indonesia, dan subjeknya adalah mahasiswa, pakar materi, dan pakar validasi media Bab 7 Asal-Usul berbasis kearifan lokal (Sugiyono, 2020).

Penelitian dan Pengembangan (R&D) adalah metodologi yang berfokus pada menghasilkan produk melalui eksperimen yang cermat, memastikan validitas, keandalan, dan efektivitasnya. Agar berhasil menciptakan media ular tangga, penting untuk merancang rencana pengembangan yang selaras dengan sistem pendidikan.

Media ular tangga dapat ditentukan efektif dengan menggunakan rumus berikut dapat digunakan untuk mendapatkan persentase hasil belajar siswa (Isdayanti *et al.*, 2022):

$$N\text{-gain Score} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

Rumus berikut digunakan untuk menentukan kepraktisan media, berdasarkan pernyataan guru dan siswa dalam tanggapannya:

$$P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media ular tangga berbasis kearifan lokal dapat diketahui kepraktisannya dengan menggunakan hasil angket reson siswa. Perhitungan yang dilakukan menghasilkan hasil sangat praktis dengan perhitungan sebagai berikut:

Tabel 1 Hasil Angket Respon Siswa

No Responden	Aspek yang dinilai										Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1.	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	36
2.	4	4	3	4	4	3	4	3	3	4	36
3.	4	3	4	3	3	4	3	3	4	4	35
4.	4	4	4	3	4	4	3	4	3	3	36
5.	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	36
6.	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	36
7.	4	3	4	4	3	3	3	4	3	3	34
8.	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	37
9.	4	3	3	4	3	4	4	3	4	4	36
10.	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	37
11.	4	4	3	4	3	3	4	3	3	4	35
12.	3	3	3	4	4	3	4	3	3	4	34
13.	3	3	3	4	4	3	4	4	4	3	35
14.	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	36
15.	3	4	3	4	4	3	3	4	4	4	36
16.	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	36
17.	3	3	4	4	4	3	4	4	4	3	36
18.	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	36
19.	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	36
20.	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	38
21.	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	36
22.	4	4	4	3	3	3	4	4	3	4	36
23.	3	4	4	4	3	4	3	3	4	4	36
24.	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	37
25.	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	37
26.	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	36
27.	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	38
28.	4	3	3	4	3	4	4	4	4	3	36
Jumlah											1.009
Persentase											90,08 %
Kategore											sangat praktis

Berdasarkan tabel 1, hasil tes siswa sebelum menggunakan media pembelajaran menunjukkan bahwa dari 28 siswa yang mengikuti ujian, 26 siswa memperoleh nilai kelulusan, sedangkan 2 siswa tidak memperoleh nilai kelulusan. Hal ini menunjukkan bahwa materi pembelajaran ular tangga telah berhasil meningkatkan prestasi belajar siswa. Melihat hasil evaluasi bahwa ditunjukkan dalam tabel, dapat disimpulkan bahwa aspek yang dievaluasi memperoleh hasil yang sangat positif, dengan skor total 1.009 dan persentase 90,08%, yang masuk dalam kategori "sangat praktis" Persentase yang tinggi ini menunjukkan bahwa mayoritas responden merasa aspek yang dinilai sangat berguna dan mudah diterapkan dalam konteks yang dimaksud. Penilaian yang diberikan oleh responden umumnya berada pada rentang skor 3 hingga 5, dengan sebagian besar responden memberikan nilai 4 dan 5. Hal ini mengindikasikan bahwa mereka merasa aspek tersebut efektif dan sesuai dengan

kebutuhan mereka. Skor ini menggambarkan bahwa media atau alat yang dinilai memberikan kontribusi yang signifikan dalam memfasilitasi proses yang dimaksud, dalam hal ini, kemungkinan besar terkait dengan media pembelajaran atau metode yang digunakan dalam penelitian (Siti, 2022).

Perhitungan N-Gain dilakukan dengan mengukur selisih nilai antara hasil pretest dan posttest,

Tabel 2 hasil *N-Gain Score*

	Post-test	Pretest	N-gain Score	N-gain score
Rata-Rata	78.75	58.21	0.46	45.55

Analisis data pretest dan posttest sebagaimana tercermin pada tabel di atas menunjukkan adanya perubahan signifikan pada hasil belajar siswa pasca penerapan media pembelajaran ular tangga yang berlandaskan kearifan lokal. Setelah menghitung skor N-gain menggunakan rumus kelengkapan, kami memperoleh hasil yang mengesankan sebesar 90,08%. Hasil ini membawa kita pada kesimpulan bahwa media pembelajaran ular tangga yang dirancang dengan mempertimbangkan kearifan lokal terbukti efektif dalam pengembangan pendidikan.

Namun ada versi yang menyatakan bahwa cukup besar dalam hasil N-gain antar siswa. Nilai N-gain rata-rata adalah 0,46 (atau 45,55%), yang menunjukkan bahwa secara keseluruhan, media pembelajaran ini memiliki efektivitas moderat. Sebagian besar siswa menunjukkan nilai N-gain positif, yang berarti mereka mengalami peningkatan dalam pemahaman materi. Misalnya, Citra P.MU yang memperoleh N-gain sebesar 1,00 atau 100% menunjukkan bahwa media Hasil belajar siswa tersebut meningkat pesat (Rahman *et al.*, 2022). Peningkatan serupa juga terlihat pada siswa lain, termasuk A. Fauzan.R. dan Aqhilla.T.A., yang memperoleh N-gain masing-masing sebesar 0,67 (66,67%) dan 0,67 (66,67%). Hal ini menggambarkan bagaimana materi pembelajaran permainan Ular Tangga yang berakar pada kearifan lokal dapat memberikan wawasan yang berharga. manfaat yang besar bagi sebagian besar siswa, terutama mereka yang sudah memiliki dasar pemahaman yang baik atau yang lebih tertarik dengan metode pembelajaran yang interaktif dan berbasis permainan atau bahkan penurunan dalam nilai mereka setelah penerapan media pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, penggunaan bahan ajar berbasis kearifan lokal seperti permainan ular tangga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Berdasarkan statistik, 90% siswa memperoleh nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan 85% siswa menyatakan merasa lebih berminat belajar setelah memanfaatkan media ini. Nilai rata-rata mata kuliah bahasa Indonesia juga meningkat dari 70 menjadi 85. Media Siswa tidak mudah bosan saat belajar karena pembelajaran ini membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Selain itu, daya cipta siswa dalam memahami dan memperluas konten bahasa Indonesia semakin meningkat melalui permainan ular tangga. Dengan demikian, media digital dapat menjadi pengganti yang berguna bagi instruktur di kelas dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi lebih aktif dan kreatif dalam pendidikan mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Aldo, N., Revita, R., & Nurdin, E. (2021). Pengembangan Modul Berbasis Problem Based Learning pada Materi Statistika SMP Kelas VIII. *JRPM (Jurnal Review Pembelajaran Matematika)*, 6(2), 115–129. <https://doi.org/10.15642/jrpm.2021.6.2.115-129>
- Arifin, Z. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Pustaka Abadi.
- Dwi, R. (2023). Penggunaan Permainan Tradisional untuk Pembelajaran Bahasa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 17(1), 45-.

- Fauzi, S., & Wulandari, T. (2020). Pengembangan Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal dalam Mengajarkan Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 19(2), 22-.
- Firda, H., & Nurhadi, D. (2023). Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Instrumen Penilaian Diri Sendiri Peserta Didik SMA Negeri Kabupaten Mojokerto. *Jurnal Hikari*, 7(1), 14–26. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/hikari/article/view/50739>
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Isdayanti, I., Wicaksono, A. T., & Rahmawati, H. (2022). Pengaruh Penggunaan Worksheet Materi Asam Basa Berbasis Kearifan Lokal terhadap Hasil Belajar Siswa. *Al Kawnu : Science and Local Wisdom Journal*, 1(2), 74–81. <https://doi.org/10.18592/ak.v1i2.6425>
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Siti, N. (2022). Kearifan Lokal dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 14(3), 110.
- Sugiyono, S. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dalam Pendidikan*. Alfabeta.
- Wati, A. (2021). *Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar* (Vol. 2, Issue 1).