

ULAR TANGGA BERBASIS DIGITAL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK SISWA KELAS V SD

Taqiyah Arifah Rajab

Universitas PGRI Madiun

taqiyaharifah12@gmail.com

Pinkan Amita Tri Prasasti

Universitas PGRI Madiun

pinkan.amita@unipma.ac.id

Ivayuni Listiani

Universitas PGRI Madiun

ivayuni@unipma.ac.id

Abstrak

Penggunaan media pembelajaran di dalam sebuah aktivitas pembelajaran dirasa penting, media sendiri merupakan alat yang menjembatani guru dan siswa di dalam pembelajaran. Dominasi metode ceramah dengan bantuan media buku terkadang membuat peserta didik bosan karenanya diperlukan media yang interaktif dan menyenangkan salah satunya adalah media ular tangga berbasis digital. Penelitian ini menggunakan metode penelitian RnD dengan model ADDIE. Model ADDIE dimula dengan tahap analisis terdapat kesenjangan yakni dominannya metode ceramah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana media ular tangga dirancang dan diterapkan serta mengetahui kelayakan dari media tersebut. Teknik pengumpulan data yang digunakan antara lain yaitu observasi, kuesioner, juga dokumentasi. Hasil validasi gabungan dari spesialis media, materi, dan bahasa memperoleh keseluruhan skor sebesar 83,4% dengan kriteria "Sangat valid, layak pakai". Sedangkan hasil implementasi terhadap peserta didik memperoleh skor 94,2% dengan kriteria "Sangat layak/Sangat baik" dan untuk hasil respon guru mendapat skor 94,2% dengan kriteria "Sangat layak/Sangat baik". Sehingga peserta didik kelas V Sekolah Dasar dapat menggunakan media pembelajaran Ular Tangga berbasis digital pada pembelajaran tematik materi tema 3 sub tema 1 pembelajaran ke-3.

Kata kunci: Media pembelajaran, Ular Tangga Digital, Sekolah Dasar

Abstract

The use of learning media in a learning activity is considered important, the media itself is a tool that bridges teachers and students in learning. The dominance of the lecture method with the help of book media sometimes makes students bored, therefore interactive and fun media is needed, one of which is digital-based snakes and ladders media. This research uses the RnD research method with the ADDIE model. The ADDIE model begins with an analysis stage where there is a gap, namely the dominance of the lecture method. This research aims to find out how snakes and ladders media is designed and implemented and to determine the feasibility of this media. Data collection techniques used include observation, questionnaires, and documentation. The combined validation results from media, material and language specialists obtained an overall score of 83.4% with the criteria "Very valid, suitable for use". Meanwhile, the implementation results for students received a score of 94.2% with the criteria "Very worthy/Very good" and for the teacher response results they received a score of 94.2% with the criteria "Very worthy/Very good". So that fifth-grade elementary school students can use digital-based Snakes and Ladders learning media in thematic learning material for theme 3, sub-theme 1, 3rd learning.

Keywords: Learning media, Digital Snakes and Ladders, Elementary School

PENDAHULUAN

Serangkaian aktivitas yang dilakukan di dalam kelas merupakan suatu pijakan guna melangkah ke tahap selanjutnya yang biasa disebut sebagai proses pembelajaran. Namun ketika proses tersebut berjalan tentu saja ada berbagai hal yang terjadi termasuk kendala yang dihadapi oleh guru maupun siswa ketika proses tersebut terjadi.¹ Berpendapat bahwa terdapat berbagai kendala yang muncul salah satunya adalah sulitnya menentukan media yang cocok dengan materi. Hal tersebut pula membuat pendidik memilih jalan pintas yakni menggunakan metode ceramah.² Anggraini mengemukakan bahwa metode ceramah yang terlalu mendominasi akan menyebabkan kebosanan karena siswa hanya diam serta mendengarkan pemaparan dari guru, oleh karena itu diperlukan suatu media yang menyenangkan serta dapat menciptakan suasana dimana siswa dapat berinteraksi dengan media.³ Wahidah menjelaskan bahwa dalam pembelajaran terdapat berbagai komponen yang salah satunya adalah media, media sendiri dapat dijadikan sebagai jembatan dalam menghantarkan materi dari guru ke siswa. Berlandas pada observasi yang dilakukan, peneliti menemukan suatu permasalahan yakni dominasi metode ceramah dikarenakan guru kesulitan menentukan media yang cocok dengan materi pembelajaran. Guru dominan menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran yang membuat siswa menjadi pasif karenanya dibutuhkan media interaktif yang dapat membuat siswa aktif dalam pembelajaran.

Media yang dapat digunakan dalam pembelajaran agar menciptakan suasana yang menyenangkan serta proses belajar yang bermakna dapat menggunakan media berbasis digital seperti Ular Tangga dengan memanfaatkan *website Genially* serta software *Adobe Animate CC* dalam perancangannya, mengacu pada pendapat Prasasti & Dewi bahwa memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran merupakan salah satu tuntutan dunia pendidikan kepada guru oleh karena itu dirasa menggunakan media pembelajaran Ular Tangga berbasis digital dapat membantu guru mencanakan pembelajaran yang menarik serta memenuhi tuntutan tersebut.⁴ Hal ini sejalan dengan pendapat Rahmasiwi yang setuju bahwa pada era modern ini seluruh lapisan masyarakat termasuk warga Sekolah Dasar telah dipermudah dalam penggunaan internet dalam media digital seperti Ular Tangga berbasis digital.⁵ Permainan papan yang dapat dilakukan oleh dua orang

¹ Hesti Hesti, Aslan Aslan, dan Rona Rona, "Problematika Pembelajaran Tematik Integratif di Madrasah Ibtidaiyah Ikhlāsul 'Amal Sebawi," *Adiba: Journal of Education* 2, no. 3 (2022).

² Meina Candra Anggraini dan Firosalia Kristin, "Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Permainan Monopoli untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar," *JHIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 5, no. 10 (2022).

³ Alfionita Nurul Wahidah, Maya Kartika & Sari, dan Ivayuni Listiani, "Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas V SDN Sekarputih 1," *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar* 2 (2022).

⁴ Pinkan Amita Tri Prasasti dan Candra Dewi, "Pengembangan Assesment of Inovation Learning Berbasis Revolusi Industri 4.0. untuk Guru Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 4, no. 1 (2020).

⁵ Dwinda Susi Rahmasiwi, Candra Dewi, dan Pinkan Amita Tri Prasasti, "Pengaruh Model Pembelajaran Blended Learning Terhadap Kemampuan Literasi Digital Siswa Kelas V Sekolah Dasar," *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)* 4, no. 1 (2023).

ataupun lebih serta identik dengan tangga juga ular merupakan definisi dari permainan Ular Tangga.⁶ Syaikhu menuturkan bahwa Ular Tangga sebagai media dapat mengikut sertakan siswa ke dalam proses pembelajaran karena mereka tidak hanya diam namun juga berinteraksi dengan media, selain itu Ular Tangga juga dapat membuat siswa termotivasi karena dalam pelaksanaannya siswa juga menjawab soal-soal yang tertera di petak Ular Tangga.⁷ Pendapat lain berasal dari Rizky & Purnomo yang menyatakan siswa di Sekolah Dasar tergolong pada usia anak-anak yang suka bermain karenanya sangat cocok apabila menggunakan media berbasis permainan dalam pembelajaran yang dilangsungkan.⁸

Adapun penelitian terkait media pembelajaran Ular Tangga berbasis digital dilakukan oleh Anggraeni.⁹ Pada penelitian tersebut terdapat persamaan yakni dipilihnya Ular Tangga sebagai media pembelajaran namun pada penelitian ini peneliti ingin mengembangkan media Ular Tangga dengan menggabungkan materi ke dalam aplikasi yang nantinya dirancang menggunakan *software Adobe Animate CC* dan *website Genially*. Media pembelajaran yang dirancang peneliti akan memuat materi tematik yakni tema 3 sub tema 1 pembelajaran 3 adapun hal yang mendasari peneliti memilih materi tersebut dikarenakan pada buku siswa hanya tertera informasi singkat dan guru hanya menggunakan metode ceramah yang membuat peserta didik kesulitan, karenanya peneliti memilih materi tersebut dengan memasukkan ilustrasi dan penjelasan ke dalam media yang dirancang dengan niatan untuk membuat pembelajaran yang dilakukan semakin menyenangkan serta memberikan kejelasan terkait ilustrasi materi yang tidak terdapat di buku siswa.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau R&D. Penelitian ini sendiri merupakan suatu penelitian dimana peneliti mengembangkan produk baru atau memperbaiki produk yang sudah ada. Produk yang diciptakan dapat dirupakan media, bahan ajar, model pembelajaran atau hal-hal yang berkaitan dengan pendidikan.¹⁰ Model yang dipilih peneliti adalah model ADDIE. ADDIE sendiri merupakan abreviasi dari *Analyze, Design, Development, Implementation*, serta *Evaluation*. Berlandaskan pada

⁶ E. Ibam, T. Adekunle, dan O. Agbonifo, "A Moral Education Learning System Based on the Snakes and Ladders Game," *EAI Endorsed Transactions on e-Learning* 5, no. 17 (2018).

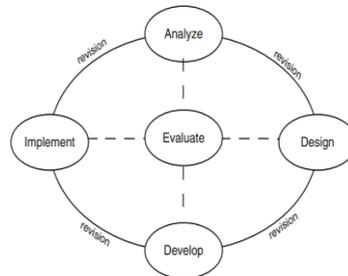
⁷ Arif Achmad Syaikhu, Yuniar Ika Putri Pranyata, dan Trija Fayeldi, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Electronic Snake and Ladder Pada Game-Based Learning," *Journal Focus Action of Research Mathematic (Factor M)* 5, no. 1 (2022).

⁸ Tania Linda Rizky dan Heru Purnomo, Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD, *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa* 7, no. 2 (2021).

⁹ Nur Oktavia Anggraeni, Yunus Abidin, dan Yona Wahyuningsih, "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Digital Pada Materi Keragaman Budaya Indonesia Mata Pelajaran IPS Kelas Iv Sekolah Dasar," *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia)* 8, no. 1 (2023).

¹⁰ Achmad Noor Fatirul dan Djoko Adi Walujo, *Metode Penelitian Pengembangan Bidang Pembelajaran* (Banten: Pascal Books, 2021).

pendapat Hidayat & Nizar model ADDIE sendiri tergolong pada model yang mempergunakan sistem tentang pengetahuan juga pembelajaran serta berfokus pada masalah nyata yang terjadi di lapangan.¹¹ Penelitian ini meliputi 5 tahapan yang mengacu pada Branch.¹² Adapun gambar langkah model ADDIE berdasarkan Branch sebagai berikut.



Gambar 1. Prosedur Langkah Model ADDIE

Audients dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V SDN 03 Madiun Lor. Sampel yang digunakan yakni 30 peserta didik kelas V-C yang terdiri dari 17 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan. Teknik pengumpulan data ada 3 yaitu observasi, angket, serta dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis kualitatif dan kuantitatif. Adapun skala likert yang digunakan sebagai patokan dalam angket penelitian menurut Sugiyono (2016) sebagai berikut.

Tabel 1. Kriteria Skor Penilaian Validasi Ahli

Jawaban	Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Netral	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Dari skor yang diperoleh dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{T_{se}}{T_{sh}} \times 100 \%$$

¹¹ Fitria Hidayat dan Muhamad Nizar, “Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam,” *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)* 1, no. 1 (2021).

¹² Robert Maribe Branch, *Instructional Design: The ADDIE Approach*, 1 ed. (New York: Springer Science & Business Media, 2009).

Keterangan:

P = angka persentase data kuesioner

T_{se} = jumlah skor yang diperoleh

T_{sh} = jumlah skor maksimum

Kemudian seluruh skor validasi ahli dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:¹³

$$V = \frac{V1+V2+V3}{3} = \dots \%$$

Keterangan:

V = Persentase Validitas

V1 = Hasil validasi ahli media

V2 = Hasil validasi ahli materi

V3 = Hasil validasi ahli bahasa

Tabel 2. Kriteria Interpretasi Skor

No.	Persentase	Kriteria
1.	81,00 % - 100,00 %	Sangat layak/Sangat baik
2.	61,00 % - 80,00 %	Layak/Baik
3.	41,00 % - 60,00 %	Cukup layak/Cukup baik
4.	21,00 % - 40,00 %	Tidak layak/tidak baik
5.	00,00 % - 20,00 %	Sangat tidak layak/sangat tidak baik

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Pengembangan dengan Model ADDIE

Tahap analisis (*Analyze*) yang dilakukan peneliti mencakup meneliti terkait kesenjangan yang terjadi. Berdasar pada hasil observasi diketahui bahwa terdapat kesenjangan yakni dominasi metode ceramah serta sulitnya guru dalam menentukan media interaktif yang cocok juga sesuai materi yang diajarkan. Setelah mengetahui kesenjangan tersebut peneliti berinisiatif mengembangkan media pembelajaran yaitu media Ular Tangga berbasis digital. Diharapkan dengan media tersebut dapat menutup kesenjangan yang terjadi antara hal yang terjadi dan hal yang seharusnya terjadi.

Tahap selanjutnya adalah desain (*Design*). Tahap ini peneliti melakukan kegiatan seperti memilih aplikasi, Menyusun materi, merancang media serta menyusun kegiatan dan merancang

¹³ Sa'dun Akbar, *Instrumen Perangkat Pembelajaran* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2013).

Taqiyyah Arifah Rajab, Pinkan Amita Tri Prasasti, Ivayuni Listiani: Ular Tangga Berbasis Digital Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa Kelas V SD

RPP. Peneliti memutuskan menggunakan *Adobe Animate CC* sebagai *software* untuk membuat aplikasi serta *website Genially* untuk menciptakan permainan Ular Tangga.

Tahap setelah desain yakni pengembangan atau *development* yang terdapat 3 kegiatan yaitu membuat produk, melakukan validasi ahli, juga uji coba. Adapun produk yang telah diciptakan peneliti dengan menggunakan *software Adobe Animate CC* juga *website Genially* sebagai berikut.

Tabel 3. Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Digital



Tampilan menu kuis Ular Tangga menggunakan website Genially



Tampilan pertanyaan pada setiap petak Ular Tangga



Tampilan profil pengembang



Pada tahap pengembangan peneliti juga melakukan validasi produk kepada validasi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa untuk mengetahui apakah media yang telah dihasilkan memiliki kelayakan untuk diimplementasikan di kelas VC SDN 03 Madiun Lor. Adapun hasil validasi ahli media, materi dan bahasa sebagai berikut.

Tabel 4. Hasil Angket Validasi Ahli

No	Validator	Persentase Validasi	Kriteria
1.	Ahli Media	92,3%	Sangat valid, layak digunakan
2.	Ahli Materi	87%	Sangat valid, layak digunakan
3.	Ahli Bahasa	71%	Valid
	Rata-rata	83,4%	Sangat valid, layak digunakan

Media pembelajaran Ular Tangga berbasis digital tergolong pada kriteria “Sangat valid, layak digunakan” sehingga media pembelajaran dapat diterapkan. Tahap selanjutnya adalah uji coba, sebelum diterapkan atau diimplementasikan di kelas VC produk diujicobakan melalui 3 uji

coba yaitu uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan atau *field test*. Adapun hasil uji coba dari produk sebagai berikut.

Tabel 5. Hasil Uji Coba Produk

No	Responden	Persentase Validasi	Kriteria
1.	Uji coba perorangan	90%	Sangat layak/Sangat baik
2.	Uji coba kelompok kecil	99,4%	Sangat layak/Sangat baik
3.	Uji coba lapangan	94,4%	Sangat layak/Sangat baik

Tahap keempat pada ADDIE yaitu implementasi atau *Implementation*. Pada tahap ini peneliti mengimplementasikan media pembelajaran Ular Tangga kepada kelas implementasi yaitu V-C. Adapun hasil dari angket respon kelas implementasi sebagai berikut.

Tabel 6. Hasil Implementasi

No	Responden	Persentase Validasi	Kriteria
1.	Peserta didik kelas VC	94,2%	Sangat layak/Sangat baik

Berdasarkan pada hasil persentase keseluruhan maka disimpulkan bahwa media yang telah diterapkan tergolong pada media yang sangat layak dan sangat baik

Tahap penutup dari ADDIE adalah evaluasi. Pada tahap ini peneliti melakukan evaluasi melalui persepsi yang dinilai menggunakan angket respon. Mengacu pada tabel 6 diketahui skor yang diperoleh pada kelas implementasi yaitu 94,2% tergolong pada kriteria sangat layak dan sangat baik. Adapun hasil angket respon guru sebagai berikut.

Tabel 7. Hasil Angket Respon Guru Kelas VC

No	Responden	Persentase Validasi	Kriteria
1.	Guru Kelas VC	94,2%	Sangat layak/Sangat baik

Berdasarkan pada hasil persentase keseluruhan maka disimpulkan bahwa media yang telah diterapkan tergolong pada media yang sangat layak dan sangat baik. Adapun komentar yang diberikan guru kelas VC kepada media yang dikembangkan peneliti adalah media pembelajaran Ular Tangga berbasis digital pada pembelajaran kelas V menambah keterampilan siswa dalam belajar, untuk memperdalam materi yang diajarkan.

Pembahasan

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti dilandaskan pada model ADDIE dengan 5 tahapan yakni *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* oleh Branch.¹⁴ Model tersebut dipilih karena dirasa cocok karena permasalahan yang diangkat berdasar pada analisis di lapangan, hal ini diperkuat dengan pendapat Hidayat & Nizar yang menjelaskan bahwa model ADDIE merupakan model yang berfokus pada masalah yang memang terjadi di lapangan.¹⁵ Penelitian berlandas pada model ADDIE diawali dengan tahap analisis dimana peneliti melakukan observasi di SDN 03 Madiun Lor tepatnya kelas V-C. Berdasarkan hasil observasi ditemukan kesenjangan yaitu dominasi metode ceramah serta kendala guru dalam menentukan media interaktif serta cocok dengan materi yang menyebabkan siswa menjadi pasif dalam pembelajaran. Berdasar pada observasi 23 dari 30 peserta didik setuju bahwa guru menjadikan metode ceramah dalam pembelajaran yang menyebabkan siswa menjadi kurang aktif sebagai partisipan dalam proses. Hermawan menuturkan bahwa dengan mempergunakan media dapat menciptakan suasana dimana siswa aktif karena siswa tidak hanya diam namun juga berinteraksi dengan media.¹⁶ Menggunakan media dapat menekan dominannya guru dalam pembelajaran sehingga mampu merangkai suatu kegiatan yang bertitik pusat pada siswa senada dengan pendapat Duta Manggala yang menuturkan bahwa pembelajaran tematik yang diharapkan dapat bertitik pada siswa serta melibatkan siswa aktif dalam prosesnya.¹⁷

Mengacu pada kesenjangan tersebut maka peneliti memutuskan untuk melakukan suatu pengembangan media pembelajaran dengan menciptakan media interaktif yang menyenangkan karena seperti yang diketahui oleh khalayak umum media sendiri merupakan komponen yang penting juga sebagai sesuatu yang memberikan pengalaman kepada siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Prasasti & Listiani yang memaparkan bahwa pengalaman merupakan unsur penting dalam proses belajar yang dilakukan.¹⁸ Oleh karenanya peneliti mengembangkan media pembelajaran Ular Tangga berbasis digital dengan tujuan untuk menekan dominasi ceramah serta menciptakan media interaktif yang menyenangkan juga dapat memberikan pengalaman kepada siswa. Selain itu diputuskan mengembangkan media pembelajaran Ular Tangga berbasis digital juga didasarkan

¹⁴ Branch, *Instructional Design: The ADDIE Approach*.

¹⁵ Fitria Hidayat dan Muhamad Nizar, "Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)* 1, no. 1 (2021).

¹⁶ Haidy Hermawan, Sri Wardani, dan Sri Haryani, "Development of Website-Based Interactive Media in Natural and Social Science Subjects for Fourth Grade Students," *International Journal of Education and Research* 11, no. 5 (2023).

¹⁷ Agung Duta Manggala dkk., "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Melalui Software Appy Pie Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Sub Tema Keseimbangan Ekosistem Kelas V SD/MI" 08 (2023).

¹⁸ P. A.T. Prasasti dan I. Listiani, "Guided Experiments Book Based on SETS (Science, Environment, Technology, and Society) to Empower Science Literacy For Elementary School Students," *Journal of Physics: Conference Series* 1318, no. 1-7 (2019).

pada pendapat Khasanah yang mengemukakan bahwa akan adanya pembaharuan dalam hal yang bersangkutan-paut dengan pendidikan maka dapat meningkatkan kualitas pendidikan juga pembelajaran.¹⁹ Senada dengan hal tersebut Tri mengungkapkan bahwa keberhasilan dalam proses belajar merupakan target dalam pembelajaran karenanya diperlukan perluasan inovasi dalam pembelajaran.²⁰

Media pembelajaran Ular Tangga berbasis digital dipilih karena dirasa dapat memenuhi hak peserta didik di Sekolah Dasar yang memang masih menyukai hal-hal berbau permainan. Ini diperkuat pendapat Christian & Prasida yaitu media dengan basis permainan akan menciptakan pembelajaran dua arah serta dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam membaca karena dalam permainan siswa diharuskan membaca peraturan permainan.²¹ Tahap setelah analisis yaitu desain. Pada tahap ini peneliti menentukan aplikasi yang cocok sebagai penunjang, peneliti memilih *software Adobe Animate CC* untuk membuat media serta *website Genially* untuk membuat papan Ular Tangga. Hal tersebut senada dengan pendapat Prastyo & Hartono yang memaparkan bahwa *Adobe Animate* memiliki fitur penunjang seperti menyambungkan media ke *website*.²² Peneliti berpendapat bahwa dengan menggunakan *website genially* tersebut dapat membantu peneliti untuk mengembangkan media karena dapat menyisipkan pertanyaan pada setiap petak Ular Tangga. Ini senada dengan pendapat Anggraeni yang menuturkan bahwa dengan menggunakan *website genially* mampu menciptakan pembelajaran yang lebih melibatkan peserta didik dalam pembelajarannya.²³ Setelah menentukan aplikasi, selanjutnya peneliti menyusun materi dan merancang media. Tahap berikutnya adalah pengembangan, pada tahap ini peneliti mulai menyusun materi ke dalam media setelahnya peneliti juga melakukan validasi ahli. Uji validasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan dari media yang telah dirancang dan disusun.

Hasil validasi produk media pembelajaran Ular Tangga mendapatkan skor validasi ahli media sebesar 92,3 % dengan kriteria “Sangat Valid”, validasi ahli materi dengan nilai sebesar 87% dengan kriteria “Sangat Valid” serta validasi ahli bahasa dengan skor 71% kriteria “Valid” ketika validasi ahli tersebut mendapatkan akumulasi skor 83,4% dengan kriteria “Sangat valid serta layak digunakan”. Setelahnya peneliti melakukan uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, serta uji

¹⁹ Q Khasanah dkk., “Pengembangan Digital Teaching Materials Berbasis T-PACK,” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 4, no. 2 (2022).

²⁰ Pinkan Amita Tri Prasasti, “Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Visual Office Mix Pada Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas PGRI Madiun,” *JPE: Jurnal Pendidikan Edutama* 5, no. 2 (2018).

²¹ Imanuel Vicky Christian dan Arie Setiawan Prasida, “Developing Board Game as Learning Media About Waste Sorting For Fourth Grade Students of Elementary School,” *Jurnal Prima Edukasia* 6, no. 1 (2018).

²² Imman Said Prastyo dan Hartono Hartono, “Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Adobe Animate Cc Pada Materi Gerak Parabola,” *Phenomenon : Jurnal Pendidikan MIPA* 10, no. 1 (2020).

²³ Anggraeni, Abidin, dan Wahyuningsih, “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Digital Pada Materi Keragaman Budaya Indonesia Mata Pelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar.”

coba lapangan. Ketiga uji tersebut mendapatkan hasil pada uji coba perorangan sebesar 90%, uji coba kelompok kecil sebesar 99,4%, dan uji coba lapangan dengan skor sebesar 94,4% dengan kriteria “Sangat layak/Sangat baik”.

Tahap berikutnya adalah implementasi. Peneliti mengimplementasikan media kepada siswa kelas V-C SDN 03 Madiun Lor pada tanggal 13 Juni 2023 secara tatap muka atau secara langsung dengan bantuan LCD, sebelum dilakukan implementasi peneliti menjelaskan terkait bagaimana media tersebut digunakan, bagaimana media tersebut bekerja, serta bagaimana cara memfungsikan tombol-tombol yang ada. Peneliti juga menjelaskan peraturan terkait permainan Ular Tangga agar ketika pengimplementasian dilakukan siswa sudah paham. Setelah dilakukannya implementasi, peneliti membagikan angket respon kepada siswa dan guru untuk tahap evaluasi dengan menggunakan persepsi melalui angket respon hasil dari angket respon digunakan sebagai pijakan untuk mengetahui apakah media pembelajaran yang telah diterapkan telah layak serta mengatasi kesenjangan yang terjadi. Respon siswa memperoleh skor 94,2% dan respon guru kelas mendapat skor 94,2% dengan kriteria “Sangat layak”. Pada angket respon terdapat beberapa saran seperti media pembelajaran Ular Tangga membuat pembelajaran semakin menyenangkan dan membuat siswa semangat untuk mengikuti proses pembelajaran. Melalui angket respon pula peneliti dapat mengetahui kelebihan dan kekurangan media, terdapat masukan seperti agar membuat media yang lebih baik lagi di penelitian selanjutnya. Dari angket respon pula dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Ular Tangga berbasis digital layak digunakan sebagai media dalam pembelajaran.

KESIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran Ular Tangga berbasis digital mengacu pada tahapan dari Branch dengan 5 tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Media pembelajaran ini mencakup materi tema 3 sub tema 1 pembelajaran 3 serta permainan Ular Tangga yang dihubungkan dengan aplikasi. Sebelum dilakukan implementasi, peneliti melakukan uji coba media dengan 3 uji coba yaitu uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan. Uji coba perorangan mendapat skor sebesar 90% dengan kriteria “Sangat layak”, uji coba kelompok kecil mendapatkan skor sebesar 99,4% dengan kriteria “Sangat layak”, dan uji coba lapangan mendapatkan skor sebesar 94,4% dengan kriteria “Sangat layak”. Setelahnya dilakukan implementasi, peneliti membagikan angket respon kepada guru kelas dan siswa kelas V-C. Berdasarkan angket respon media ini dinyatakan layak dengan skor angket respon siswa sebesar 94,2% dengan kriteria “Sangat layak” selain itu media pembelajaran Ular Tangga berbasis digital mendapatkan skor 94,2% untuk angket respon guru dengan tergolong kriteria “Sangat layak”. Dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran Ular Tangga berbasis digital dinyatakan layak serta dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam aktivitas belajar yang dicanangkan di kelas.

SARAN

Berlandas pada hasil penelitian media pembelajaran Ular Tangga berbasis digital pada pembelajaran tematik tema 3 sub tema 1 pembelajaran 3 peneliti memberikan saran bahwa media pembelajaran Ular Tangga dapat dijadikan media yang mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna serta dapat memberikan pengalaman kepada siswa. Selain itu media pembelajaran Ular tangga berbasis digital juga dapat membantu guru dalam mengejar pesatnya perkembangan teknologi juga membantu siswa dalam memahami materi serta meningkatkan semangat belajar siswa juga sebagai referensi bagi peneliti lain untuk melakukan penelitian dengan menggunakan media Ular Tangga berbasis digital sebagai media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Sa'dun. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2013.
- Amita Tri Prasasti, Pinkan, dan Candra Dewi. "Pengembangan Assesment of Inovation Learning Berbasis Revolusi Industri 4.0. Untuk Guru Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 4, no. 1 (2020).
- Anggraeni, Nur Oktavia, Yunus Abidin, dan Yona Wahyuningsih. "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Digital Pada Materi Keragaman Budaya Indonesia Mata Pelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar." *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia)* 8, no. 1 (2023).
- Anggraini, Meina Candra, dan Firosalia Kristin. "Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Permainan Monopoli untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar." *JIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 5, no. 10 (2022).
- Branch, Robert Maribe. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. 1 ed. New York: Springer Science & Business Media, 2009.
- Christian, Imanuel Vicky, dan Arie Setiawan Prasida. "Developing Board Game as Learning Media About Waste Sorting For Fourth Grade Students of Elementary School." *Jurnal Prima Edukasia* 6, no. 1 (2018).
- Duta Manggala, Agung, Pinkan Amita, Tri Prasasti, dan Retno Palupi. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Melalui Software Appy Pie Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Sub Tema Keseimbangan Ekosistem Kelas V SD/MI" 08 (2023).
- Fatirul, Achmad Noor, dan Djoko Adi Walujo. *Fatirul, A. N., & Walujo, D. A. (2021). Metode Penelitian Pengembangan Bidang Pembelajaran*. Banten: Pascal Books, 2021.
- Hermawan, Haidy, Sri Wardani, dan Sri Haryani. "Development of Website-Based Interactive Media in Natural and Social Science Subjects for Fourth Grade Students." *International Journal of Education and Research* 11, no. 5 (2023).
- Hesti, Hesti, Aslan Aslan, dan Rona Rona. "Problematika Pembelajaran Tematik Integratif Di Madrasah Ibtidaiyah Ikhlaasul 'Amal Sebawi." *Adiba: Journal of Education* 2, no. 3 (2022).
- Hidayat, Fitria, dan Muhamad Nizar. "Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)* 1, no. 1 (2021).

Taqiyah Arifah Rajab, Pinkan Amita Tri Prasasti, Ivayuni Listiani: Ular Tangga Berbasis Digital Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa Kelas V SD

- Ibam, E., T. Adekunle, dan O. Agbonifo. "A Moral Education Learning System Based on the Snakes and Ladders Game." *EAI Endorsed Transactions on e-Learning* 5, no. 17 (2018).
- Khasanah, Q, Pinkan Amita, Tri Prasasti, dan Naniek Kusumawati. "Pengembangan Digital Teaching Materials Berbasis T-PACK." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 4, no. 2 (2022).
- Prasasti, P. A.T., dan I. Listiani. "Guided Experiments Book Based on SETS (Science, Environment, Technology, and Society) to Empower Science Literacy For Elementary School Students." *Journal of Physics: Conference Series* 1318, no. 1–7 (2019).
- Prastyo, Irman Said, dan Hartono Hartono. "Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Adobe Animate Cc Pada Materi Gerak Parabola." *Phenomenon : Jurnal Pendidikan MIPA* 10, no. 1 (2020).
- Rahmasiwi, Dwindi Susi, Candra Dewi, dan Pinkan Amita Tri Prasasti. "Pengaruh Model Pembelajaran Blended Learning Terhadap Kemampuan Literasi Digital Siswa Kelas V Sekolah Dasar." *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)* 4, no. 1 (2023).
- Rizky, Tania Linda, dan Heru Purnomo. "Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD." *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa* 7, no. 2 (2021).
- Syaikhu, Arif Achmad, Yuniar Ika Putri Pranyata, dan Trija Fayeldi. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Electronic Snake and Ladder Pada Game-Based Learning." *Journal Focus Action of Research Mathematic (Factor M)* 5, no. 1 (2022).
- Tri Prasasti, Pinkan Amita. "Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Visual Office Mix Pada Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas PGRI Madiun." *JPE: Jurnal Pendidikan Edutama* 5, no. 2 (2018).
- Wahidah, Alfionita Nurul, Maya Kartika & Sari, dan Ivayuni Listiani. "Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas V SDN Sekarputih 1." *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar* 2 (2022).