



Pengembangan Media Ular Tangga tentang Lahirnya Pancasila untuk IPS Kelas V SD

Ade Ineu Raina Oktapiani¹, Sumardi², Rosarina Giyartini³

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya
*corresponding author: adeineurainaoktapiani@student.upi.edu

Received 18 May 2020; Revised 20 May 2020; Accepted 25 May 2020

Published 13 June 2020

Abstract

This research is motivated because there is no media in social studies subjects regarding the history of the birth of Pancasila for grade V elementary school. Media that makes students interested and willing to take part in social studies learning with fun because social studies learning is often seen as a boring and boring subject. One of the studies in social studies is the history of the birth of Pancasila. This research aims to produce a snake ladder media design about the birth of Pancasila for fifth grade elementary school students, to know the feasibility of snake ladder media about the birth of Pancasila for fifth grade elementary school students and to produce a snake ladder media about the birth of Pancasila for fifth grade elementary school students. The method used in this study is the Design Based Research (DBR) model of Reeves, because the researcher developed a media, namely snakes and ladders media about the history of the birth of Pancasila. To obtain data, researchers used several data collection techniques, namely interviews, expert judgment (expert judgment), observation and questionnaire. Based on trials that have been done, the results of the study showed that the snake ladder media received a positive response from students, in the first phase of the student response showed a percentage of 93%, while in the second stage of the trial the student response showed a percentage of 98.75%. Based on the results of the validation by the material, media and pedagogical experts as well as the results of the trials conducted by the developed learning media, it was declared to be suitable for use. Thus the development of snakes and ladders media about the birth of Pancasila in social studies learning for fifth grade elementary school students, is appropriate for students to use in the learning process.

Keywords: Learning Media, Snakes and ladders, History of Pancasila, Social Sciences.

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi karena belum adanya media dalam mata pelajaran IPS mengenai sejarah Lahirnya Pancasila untuk kelas V Sekolah Dasar. Media yang membuat siswa tertarik serta mau mengikuti pembelajaran IPS dengan menyenangkan karena pembelajaran IPS seringkali dipandang sebagai mata pelajaran yang menjenuhkan dan membosankan. Salah satu kajian dalam mata pelajaran IPS yaitu tentang sejarah lahirnya Pancasila. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan rancangan media ular tangga tentang lahirnya Pancasila untuk siswa kelas V Sekolah Dasar, mengetahui kelayakan media ular tangga tentang lahirnya Pancasila untuk siswa kelas V Sekolah Dasar dan menghasilkan media ular tangga tentang lahirnya Pancasila untuk siswa kelas V Sekolah Dasar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Design Based Research (DBR) model Reeves, karena peneliti mengembangkan sebuah media yaitu media ular tangga tentang sejarah lahirnya Pancasila. Untuk memperoleh data, peneliti menggunakan beberapa teknik pengumpulan data yaitu wawancara, expert judgement (penilaian para ahli), observasi dan angket. Berdasarkan uji coba yang telah dilakukan, hasil penelitian menunjukkan bahwa media ular tangga mendapatkan respon positif dari siswa, pada uji coba tahap satu respon siswa menunjukkan presentase 93%, sedangkan pada uji coba tahap kedua respon siswa menunjukkan presentase 98,75%. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi, media dan pedagogik serta hasil uji coba yang dilakukan media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan layak untuk digunakan Dengan demikian pengembangan media ular tangga tentang Lahirnya Pancasila dalam pembelajaran IPS untuk siswa kelas V Sekolah Dasar, layak digunakan siswa dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Ular Tangga, Sejarah Lahirnya Pancasila, IPS.

PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang harus ada dalam setiap jenjang pendidikan yang harus

ditempuh oleh peserta didik, namun IPS di SD berbeda dengan IPS di pendidikan menengah pertama dan menengah atas, perbedaannya terletak pada pengintegrasian

kajian ilmu IPS, IPS di SD tidak dipisah-pisah sesuai dengan disiplin ilmu namun sudah terintegrasi antara ekonomi, sejarah, geografi dan kajian lainnya. Pembelajaran IPS adalah bidang studi yang mempelajari dan menganalisis gejala dan masalah sosial dimasyarakat. Hal tersebut sejalan dengan pendapat (Sapriya, 2012) IPS merupakan salah satu nama mata pelajaran yang harus diberikan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah, mata pelajaran IPS merupakan sebuah nama mata pelajaran integrasi dari mata pelajaran sejarah, geografi dan ekonomi serta mata pelajaran ilmu sosial lainnya.

Namun kenyataan di lapangan, tidak sedikit siswa yang beranggapan bahwa pelajaran IPS merupakan salah satu mata Pelajaran yang membuat jenuh dan bosan karena banyaknya kajian serta informasi-informasi yang harus diterima oleh peserta didik. Hal tersebut juga diungkapkan dalam jurnal penelitian yang ditulis oleh (Sukmanasa, Windiyani, & Novita, 2017) menyatakan bahwa pembelajaran IPS oleh siswa dianggap membosankan, kurang menarik, tidak begitu penting, dan relatif sulit. Jika dilihat dari pembelajaran IPS di Sekolah Dasar saat ini, proses pemberian informasi kepada siswa dilakukan tanpa menggunakan media yang bisa membuat siswa merasa senang. Siswa hanya mendengar penjelasan dari guru dan mencatat hal-hal penting tanpa adanya bantuan media ketika proses pembelajaran. Oleh karena itu respon siswa kurang baik terhadap proses pembelajaran, siswa seringkali merasa bosan ketika hanya sekedar harus mencatat informasi kemudian harus mengingatnya. Berdasarkan studi lapangan yang telah dilakukan, didapatkan hasil bahwa pembelajaran IPS di sekolah kurang optimal dalam memberikan fasilitas pembelajaran yang inovatif. Ditunjukkan oleh kurangnya penggunaan media untuk menunjang pembelajaran IPS salah satunya dalam materi yang membahas tentang sejarah, kecuali media yang memang sudah ada sebelumnya seperti globe dan peta. Padahal media pembelajaran menjadi salah satu hal yang diperlukan dalam pembelajaran untuk menyajikan bentuk fisik dari materi yang sedang dipelajari siswa. Namun masih banyak

ditemukannya proses pembelajaran tanpa menggunakan media yang bisa membantu siswa untuk memahami materi yang diajarkan. Hal itu berdampak pada kurangnya ketertarikan siswa saat pembelajaran IPS dan menganggap bahwa IPS merupakan salah satu pelajaran yang menjenuhkan karena luasnya kajian dan informasi yang harus ditampung dari Pembelajaran IPS. Media pembelajaran yang menarik sangatlah penting, seperti yang diungkapkan dalam jurnal penelitian yang ditulis oleh (Sukmanasa et al., 2017) yang menyatakan bahwa siswa memerlukan media pembelajaran yang mampu memotivai keinginan mereka untuk membaca. Hal tersebut juga sejalan dengan jurnal yang ditulis oleh (Yosita Ratri, 2018) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang inovatif harus teteap berlangsung dan dikembangkan di Sekolah Dasar, salah satunya dalam pembelajaran IPS yang sampai saat ini masih diasumsikan sebagai mata pelajaran yang membosankan dan cenderung hafalan. Salah satu kajian dalam IPS yaitu materi tentang Lahirnya Pancasila, siswa diberikan materi-materi yang memang harus dibaca dan perlu diingat, namun dalam proses penyampaian materi tersebut tidak dibantu dengan penggunaan media yang memudahkan siswa dalam menerima informasi sehingga kurang mendapatkan respon yang positif dari siswa, serta kurang menimbulkan rasa senang dalam mengikuti alur pembelajaran IPS.

Media yang merupakan alat bantu atau perantara dalam penyampaian pesan sangatlah diperlukan. Sebagaimana Latheru (dalam Arsyad, 2017) Media sebagai bentuk perantara yang digunakan oleh seseorang untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide, gagasan atau pendapat yang akan disampaikan tersebut bisa sampai kepada penerima yang dituju.

Media pada hakikatnya digunakan untuk mempermudah proses pembelajaran baik bagi guru maupun siswa oleh karena itu media pembelajaran yang baik haruslah dirancang dengan berbagai pertimbangan. Media tersebut harus memenuhi dan harus sesuai dengan kebutuhan yang ingin dicapai saat proses pembelajaran. Terdapat beberapa hal

yang harus diperhatikan saat memilih media sesuai dengan kriteria seperti yang disampaikan (Sundayana, 2016) yaitu

- 1) Dukungan media terhadap isi atau bahan pelajaran, media pembelajaran yang dibuat terlebih dahulu memperhatikan tujuannya sehingga lebih memungkinkan untuk digunakannya media pembelajaran selain itu bahan pelajaran sifatnya konsep, prinsip dan generalisasi sehingga memerlukan bantuan media agar lebih mudah dimengerti oleh siswa.
- 2) Kemudahan memperoleh media bahkan guru bisa membuatnya sendiri, media mudah diperoleh baik dari segi membuat atau menggunakannya, contohnya media-media grafis pada umumnya mudah dibuat tanpa memerlukan biaya mahal.
- 3) Keterampilan guru dalam menggunakannya artinya media harus digunakan dengan terampil serta dapat menjadikan proses pembelajaran sehingga interaksi belajar siswa menjadi lebih hidup.
- 4) Media yang digunakan harus memperhatikan ketersediaan waktu dalam menggunakannya.
- 5) Media sesuai dengan taraf berpikir siswa pemilihan media untuk pembelajaran harus disesuaikan dengan taraf berpikir siswa sehingga makna yang terkandung didalamnya dapat dipahami oleh siswa.

Terdapat sebuah media yang merupakan pengembangan dari sebuah permainan yaitu media ular tangga. Media ular tangga tidak hanya memberikan fasilitas untuk belajar namun media ular tangga juga memberikan fasilitas untuk bermain. Penggunaan media ular tangga sebagai media pembelajaran dirasa akan dapat membantu peserta didik dalam mengatasi masalah belajar dalam pembelajaran IPS, sebagaimana dalam jurnal yang ditulis oleh (Afandi, 2015) yang menyatakan bahwa Sekolah Dasar merupakan tempat untuk belajar formal, namun dalam proses belajar-mengajar siswa sering mengalami kebosanan, untuk itu guru harus

mampu mengelola kelas dengan baik salah satu alternatif dalam mengatasi hal tersebut yaitu melalui media ular tangga mata pelajaran yang dirasa jenuh akan dibantu dengan media pembelajaran yang berbasis permainan, karena media ular tangga merupakan media yang berbasis permainan dan bersifat menghibur, karena pada dasarnya peserta didik cenderung lebih suka bermain dari pada belajar dengan situasi formal.

Siswa sekolah dasar pada umumnya menginginkan situasi belajar yang tidak terlalu formal karena usia sekolah dasar pada umumnya masih usia bermain. Siswa kelas V Sekolah Dasar tahap berpikirnya masih berada pada tahap operasional konkret. Menurut Piaget (dalam Ibda, 2015) bahwa usia 6-12 tahun termasuk ke dalam tahap operasional konkret. Anak sudah cukup matang untuk menggunakan pemikiran logika namun hanya untuk objek fisik yang ada. Berdasarkan teori Piaget, siswa sekolah dasar yang ada pada tahap operasional konkret memerlukan pembelajaran yang menyajikan bentuk fisik agar mempermudah siswa dalam berpikir. Bentuk fisik itulah yang harus dimanfaatkan oleh guru untuk menarik perhatian siswa serta memperoleh pengetahuan yang utuh. Media pembelajaran menjadi hal yang diperlukan dalam pembelajaran untuk menyajikan bentuk fisik dari materi yang sedang dipelajari siswa. Dengan begitu proses berpikir siswa akan terbantu dan menciptakan hasil belajar yang lebih optimal karena siswa mengikuti pelajaran dengan suasana baru dan benda baru yang membuat siswa merasa senang dan selalu ingin menggunakannya. Pendapat tersebut menjelaskan bahwa untuk membantu dan mempermudah tercapainya suatu tujuan pembelajaran maka diperlukan suatu benda nyata yang bersifat konkret yaitu media. Media menjadi salah satu alternatif untuk menyampaikan pesan kepada peserta didik sebagaimana menurut (Sundayana, 2016) Kata “media” berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari “*medium*” yang secara harfiah berarti perantara atau penyalur. Berdasarkan asal kata media tersebut dapat diterjemahkan bahwa media pembelajaran merupakan perantara atau penyalur yang

digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada siswa. Media terdiri dari berbagai macam dan jenis, keberagaman itulah yang memuat media memiliki daya tarik dan keunikan masing-masing. Menurut (Nurseto, 2012) media pembelajaran yang digunakan umumnya memiliki beberapa jenis bila dilihat dari beberapa sudut pandang, contohnya jenis media ketika dilihat dari bentuk informasi yang digunakan, dapat dipisahkan dan dikategorikan ke dalam lima kelompok besar, yaitu media visual diam, media visual gerak, media audio, media audio visual diam, dan media audio visual gerak. Sedangkan jika dilihat dari proses yang dipakai untuk menyajikan pesan atau informasi bisa dikategorikan ke dalam jenis media yang melalui penglihatan langsung, proyeksi optik, proyeksi elektronik atau telekomunikasi. Adapun jenis media apabila dilihat dari bentuk penyajian serta cara penyajiannya, media dapat diklasifikasikan ke dalam tujuh kelompok, yaitu: 1. Grafis, bahan cetak, dan gambar diam; 2. Media proyeksi diam; 3. Media audio; 4. Media audio visual diam; 5. Media Audio visual hidup/film; 6. Media televisi; dan 7. Multi media.

Menurut Sanjaya (dalam Sundayana, 2016) media pembelajaran memiliki beberapa jenis bila dilihat dari beberapa sudut pandang. Dari sifatnya, media bisa dibagi menjadi Media auditif, yaitu jenis media yang jenis memperoleh pesannya hanya bisa didengar saja, seperti radio dan rekaman suara. Media visual, yaitu jenis media yang bisa dilihat saja, seperti foto, lukisan, dan bahan yang dicetak seperti media grafis. Media audiovisual, yaitu jenis media yang bisa didengar dan bisa dilihat, seperti film dan rekaman video. Berdasarkan beberapa jenis media tersebut, media yang di kembangkan peneliti termasuk ke dalam media gambar diam dan termasuk ke dalam jenis media visual karena media ular tangga merupakan jenis media yang terbuat dari bahan yang di cetak sehingga media ular tangga pun juga termasuk media visual diam.

Menurut Alamsyah Said (dalam Fitriyana, 2018) Ular tangga adalah suatu permainan

yang dibuat menggunakan papan yang biasa dimainkan oleh anak-anak dan bisa dimainkan oleh dua orang atau lebih.

Menurut (Ratnaningsih, 2014) permainan ular tangga memiliki beberapa cara dalam memainkan ular tangga

- a. Permainan ular tangga dilakukan di atas papan yang sudah didesain sesuai dengan kebutuhan, papan tersebut erisi petak-petak sesuai dengan kebutuhan.
- b. Permainan ular tangga dilakukan secara berkelompok bisa dimainkan oleh dua orang atau lebih.
- c. Papan permainan yang digunakan disekat dalam petak-petak kecil, jumlah petak disesuaikan dengan kebutuhan.
- d. Petak yang sudah disertakan beberapa gambar ular dan tangga sesuai dengan desain yang sudah dirancang sebelumnya.
- e. Permainan menggunakan dadu untuk memainkan tandan pemain. Tanda pemain yang digunakan disesuaikan dengan jumlah pemain yang sedang memainkan ular tangga tersebut.
- f. Pemain yang memainkan media ular tangga akan memulai permainan dari petak pertama dengan bidaknya, dan secara bergiliran melemparkan dadu.
- g. Bidak dijalankan sesuai dengan jumlah mata dadu yang muncul. Biasanya bila pemain mendapatkan angka 6 dari dadu, maka ia mendapat giliran sekali lagi. Bila tidak, maka giliran jatuh ke pemain selanjutnya.
- h. Bila bidak pemain berada di dasar tangga maka dapat langsung naik ke ujung tangga. Sebaliknya, bila bidak pemain berada di ekor ular maka harus turun hingga kepala ular.
- i. Pemenang dari permainan ini adalah pemain yang pertama mencapai petak terakhir.

Berdasarkan jurnal yang ditulis oleh (Dewi, Kurnia, & Panjaitan, 2017) memaparkan bahwa dalam penelitian tindakan kelas yang dilakukan diperoleh data bahwa hasil belajar mengalami peningkatan hanya dalam 3 siklus, artinya pembelajaran dengan

menggunakan media ular tangga pada materi pembagian wilayah waktu di Indonesia dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN sindang.

Dalam jurnal yang ditulis (Purwaningsih. & Maisaroh, n.d.) mengenai pengembangan media ular tangga berbasis pendidikan karakter untuk meningkatkan prestasi belajar IPS kelas IV SDN Donotirto tahun ajaran 2015/2016 disampaikan bahwa respon siswa terhadap media ular tangga yang dikembangkan sangat menarik, baik dalam uji coba terbatas ataupun pada uji coba dalam kelompok besar, siswa sangat tertarik menggunakan media ular tangga berbasis pendidikan karakter.

Hal yang sama juga disampaikan dalam jurnal yang ditulis oleh (Indriasih, 2015) mengenai pemanfaatan alat permainan edukatif ular tangga dalam penerapan pembelajaran tematik di kelas III SD, menyampaikan bahwa pembelajaran tematik dengan menerapkan alat permainan edukatif ular tangga dapat membuat siswa lebih aktif sehingga dapat meningkatkan karakter dan hasil belajar.

Dengan demikian dari beberapa teori di atas dapat disimpulkan bahwa Permainan ular tangga merupakan salah satu permainan yang bisa dimainkan oleh dua orang atau lebih. Permainan ular tangga merupakan media permainan yang dapat menarik perhatian siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Berdasarkan hasil analisis terhadap penelitian yang dilakukan oleh (Salam, Safei, & Jamilah, 2019) mengenai Pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga pada materi sistem saraf, pada tahap pengembangan tersebut peneliti membuat kartu soal dengan mengacu pada indikator pembelajaran serta kartu jawaban sesuai dengan kartu soal yang ada. Berdasarkan hal tersebut, media ular tangga yang akan dikembangkan menjadi media pembelajaran dapat menyertakan komponen kartu pengetahuan dan kartu pertanyaan serta petak-petak yang akan dibuat, jumlahnya disesuaikan dengan kebutuhan. Media ular tangga dapat memberikan fasilitas belajar sambil bermain. Tujuan utama dari pembuatan media ini adalah untuk meningkatkan antusias

siswa dalam belajar IPS yang memiliki anggapan bahwa IPS merupakan mata pelajaran yang menjenuhkan dan membosankan serta untuk mengatasi permasalahan di sekolah dasar yang masih minim penggunaan media, mengingat belum adanya media ular tangga yang menunjang pembelajaran IPS tentang lahirnya Pancasila. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk merancang suatu media pembelajaran yang memberikan fasilitas bermain guna melawan rasa bosan dan jenuh saat belajar, yaitu dengan pengembangan media ular tangga tentang lahirnya Pancasila untuk siswa kelas V Sekolah Dasar yang representatif.

METODE PENELITIAN

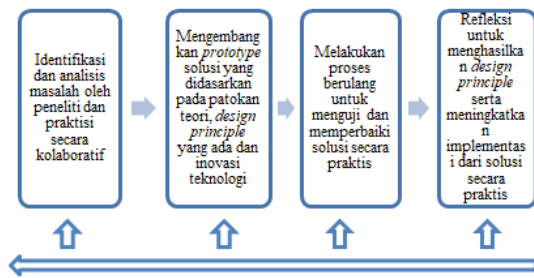
Metode penelitian yang dipilih dan digunakan oleh peneliti yaitu metode desain berbasis penelitian atau Design Based Research (DBR). *Design research* adalah: The systematic study of designing, developing and evaluating educational interventions (such as programs, teaching-learning strategies and materials, products and systems) as solutions for complex problems in educational practice, which also aims at advancing our knowledge about the characteristics of these interventions and the processes of designing and developing them (Plomp & Nieveen, 2007)

Studi sistematis tentang merancang, mengembangkan dan mengevaluasi intervensi pendidikan (seperti program, strategi belajar mengajar dan bahan, produk dan sistem) sebagai solusi untuk masalah kompleks dalam praktik pendidikan, yang juga bertujuan untuk memajukan pengetahuan tentang karakteristik intervensi serta proses merancang dan mengembangkannya.

Berdasarkan penjelasan tersebut bisa disimpulkan bahwa metode penelitian *design based research* merupakan metode penelitian yang bertujuan untuk merancang dan mengembangkan produk atau teori di bidang pendidikan. Produk yang dikembangkan dibuat dengan desain dan metode ilmiah sebagai bentuk pemecahan dari masalah yang telah ditemukan.

Adapun Prosedur atau langkah-langkah yang digunakan dalam penelitian yaitu dengan menggunakan prosedur model Amiel

& Reeves (2008) seperti pada gambar berikut.



Gambar 1 Prosedur Model Reeves

Adapun untuk memperoleh data ada beberapa teknik pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini antara lain:

1) Wawancara

Melalui wawancara kepada guru, peneliti ingin mengetahui hal-hal yang berkaitan dengan kondisi pembelajaran IPS dan penerapan media dalam pembelajaran IPS. Wawancara ini memperkuat peneliti dalam menentukan fokus penelitian.

2) *Expert Judgement* (Penilaian Para Ahli)

Penilaian para ahli ini bertujuan untuk memvalidasi produk yang telah dibuat.

3) Observasi

Observasi merupakan kegiatan mengamati dan mencatat secara berurut terhadap unsur-unsur yang timbul dalam suatu gejala pada objek penelitian (Widoyoko, 2015).

Observasi ini dilakukan pada tahap uji coba. Observer mengamati sikap siswa dalam menggunakan produk ketika pembelajaran berlangsung untuk mengetahui kesesuaian dengan yang diharapkan dari pengembangan media ini.

4) Angket

Angket merupakan jenis metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan sejumlah pertanyaan contohnya berupa pernyataan tertulis kepada responden untuk diberikan respon sesuai dengan permintaan pengguna pada angket yang telah dibuat (Widoyoko, 2015). Peneliti menggunakan angket untuk mengetahui respons siswa terhadap penggunaan media ular tangga pada pembelajaran IPS.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang

mengadopsi dari model Miles and Huberman. Miles & Huberman (dalam Sugiyono, 2015) menyatakan bahwa “aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh”. Terdapat tiga analisis data yang dapat digunakan yaitu data *reduction* (reduksi data), data *display* (penyajian data), dan *conclusion drawing/verification*. Berikut langkah-langkah yang dilakukan dalam analisis data pada penelitian ini yaitu *Data Reduction* (Reduksi Data), *Data Display* (Sajian Data), dan *Conclusions Drawing/Verification* (Penarikan Kesimpulan/Verifikasi)

Apabila data-data yang dikumpulkan sudah valid, maka kesimpulan awal yang didapatkan pun juga valid. (Sugiyono, 2015) menyatakan bahwa “... apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel”.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

1. Identifikasi dan Analisis Masalah dan Praktisi Secara Kolaboratif

Pada tahap identifikasi dan analisis masalah peneliti melakukan wawancara dengan guru wali kelas V sekolah dasar.

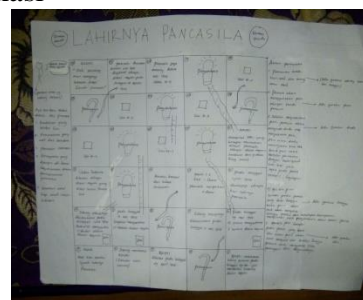
Hasil wawancara yang dilakukan kepada wali kelas V Sekolah Dasar bahwa media khususnya pada pembelajaran IPS penggunaan media pembelajaran masih kurang optimal. Guru hanya menggunakan media seadanya yang mudah didapatkan dan tidak menghabiskan banyak waktu dan tenaga untuk penyediannya, media yang digunakan tersebut adalah media yang sudah ada disekolah ataupun gambar-gambar yang sudah tersedia di internet. Fokus siswa saat menggunakan media biasanya meningkat karena ada rasa ketertarikan saat belajar. Guru belum pernah menggunakan media ular tangga dan hanya pernah melihat dalam bentuk permainan saja. Beliau mendukung adanya pengembangan media ular tangga pada materi lahirnya pancasila karena hal tersebut akan menjadi hal baru dan unik bagi siswa.

2. Rancangan media ular tangga tentang lahirnya Pancasila untuk siswa Kelas V Sekolah Dasar

Peneliti melakukan analisis pada penelitian-penelitian yang relevan untuk mendukung pengembangan media, peneliti juga melakukan analisis terhadap bahan ajar yang digunakan untuk menentukan batasan konten apa saja yang harus dimasukkan dalam media ular tangga, oleh karena itu untuk menghasilkan media ular tangga, peneliti membuat rancangan kasar terlebih dahulu dengan memperhatikan hasil analisis yang telah dilakukan berdasarkan hasil analisis, peneliti melakukan beberapa kegiatan yaitu sebelum membuat rancangan yang di desain khusus menggunakan aplikasi di komputer. Peneliti membuat rancangan kasar terlebih dahulu secara manual dengan tulis tangan dalam kertas A3, adapun rancangan media ular tangga yang akan dikembangkan memperhatikan konten-konten yang akan dimasukkan dalam petak-petak ular tangga yaitu konten yang berkaitan dengan sejarah lahirnya pancasila. Media yang dirancang berbentuk persegi, disamping kiri akan dicantumkan tulisan terkait ajakan untuk memulai belajar, dengan menyertakan gambar karakter dan sedikit menyentuh konten yaitu mencantumkan teks pancasila, dibagian atas akan disertakan judul dari media itu sendiri yaitu "Lahirnya Pancasila" sedangkan dibagian kanan akan dicantumkan tulisan yang memuat aturan permainan, agar siswa dapat secara tertib melakukan serta menggunakan media ular tangga dengan membaca aturan terlebih dahulu. Kemudian dibagian tengah merupakan bagian utama media permainan yaitu petak yang saling berhubungan yang berjumlah 30 petak dengan beberapa gambar yang mendukung konten, serta tambahan gambar ular dan tangga sesuai dengan kebutuhan. Media permainan ular tangga IPS mengenai Lahirnya Pancasila yang dirancang sesuai dengan kompetensi dasar dan kurikulum yang berlaku, media pembelajaran permainan ular tangga memuat materi mengenai Lahirnya Pancasila dengan penyajian yang lebih menarik, praktis dan mudah dipahami oleh siswa, selain itu, Permainan ular tangga terdiri dari beberapa

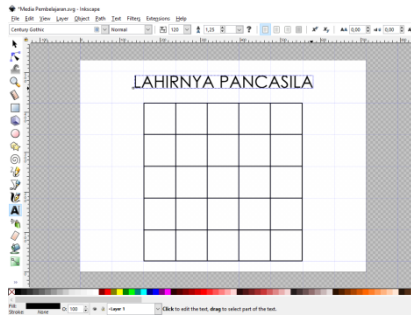
unsur diantaranya papan permainan yang berjumlah 30 petak, dadu berbentuk kubus dengan mata dadu 1-6, kartu pertanyaan, kartu ilmu pengetahuan, dadu digunakan dalam permainan sebagai tanda untuk menjalankan pion, jika pemain berada pada petak pertanyaan maka pemain harus bisa menjawab pertanyaan dan bisa kembali mengundi dadu jika benar namun jika salah dalam menjawab pertanyaan, maka pion akan tetap ditempat sampai menunggu giliran mengundi dadu kembali. Begitu pula dengan kartu pengetahuan apabila pemain berada pada petak kartu pengetahuan, maka pemain berkesempatan untuk mengambil kartu pengetahuan yang menunjang informasi dalam konten materi lahirnya pancasila. Peneliti mendesain dengan menggunakan aplikasi Inkscape, menggunakan jenis huruf Century Gothic, background untuk papan permainan dipilih warna-warna terang dan mencolok, dalam papan permainan disertakan gambar-gambar yang sesuai dengan konten IPS yaitu tentang Lahirnya Pancasila. Berikut bentuk produk media ular tangga tentang Sejarah Lahirnya Pancasila untuk siswa kelas V Sekolah Dasar.

1. Rancangan awal desain media ular tangga sebelum didesain menggunakan aplikasi



Gambar 2 Rancangan awal

2. Mulai merancang desain petak pada aplikasi *inkscape*, jumlah petak sesuai dengan rancangan awal



Gambar 3 Rancangan pada aplikasi *Inkscape*

3. Mendesain petak serta tepi kanan dan kiri petak, memasukan gambar dan konten sesuai dengan rancangan yaitu tentang Lahirnya Pancasila



Gambar 4 Memasukan konten dan icon

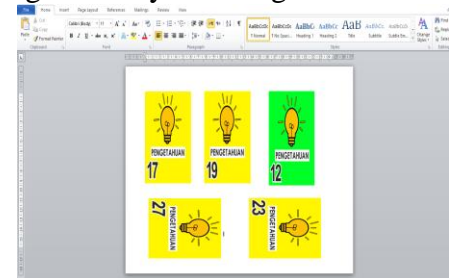
4. Desain ular tangga secara keseluruhan sesuai dengan rancangan awal, dengan menggunakan aplikasi *inkscape* untuk kemudian dicetak dengan ukuran sesuai dengan kebutuhan



Gambar 5 Desain secara keseluruhan

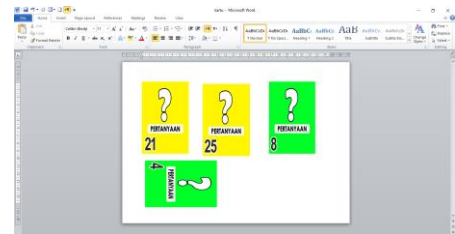
5. Desain kartu pengetahuan, kartu pengetahuan yang dimaksud yaitu ketika ada informasi yang dituangkan dalam petak ular tangga hanya garis besarnya saja maka dari kartu

pengetahuan itulah pemain bisa mendapatkan informasi lengkapnya, kartu pengetahuan didapatkan apabila pion yang pemain jalankan tepat berada pada petak yang menunjukkan gambar lampu, adapun dsain kartu pengetahuan yaitu sebagai berikut.



Gambar 6 Desain kartu pengetahuan

6. Desain kartu pertanyaan, kartu pertanyaan yang dimaksud yaitu untuk memberikan proses evaluasi dengan berupa pemberian pertanyaan, kartu pertanyaan didapatkan apabila pion yang pemain jalankan tepat berada pada petak yang menunjukkan gambar tanda tanya, adapun dsain kartu pertanyaan yaitu sebagai berikut.



Gambar 7 Desain kartu pertanyaan

7. Media ular tangga tentang Lahirnya Pancasila



Gambar 8 Produk media ular tangga.

3. Kelayakan media ular tangga tentang sejarah Lahirnya Pancasila

a. Validasi ahli IPS

Karena penelitian ini dilakukan dalam situasi Pandemi Covid19 dan tidak memungkinkan untuk dilakukan validasi secara langsung, maka Validasi dilakukan

secara daring Desain media ular tangga dan lembar validasi dikirimkan lewat *Whatsapp*, validator diminta untuk mengamati dan menilai desain secara langsung dengan mengisi lembar validasi. Ahli menilai bahwa media tersebut secara keseluruhan sudah baik dan bisa diujicobakan. Namun pada konten dalam media ular tangga pada petak nomor 6 foto yang dimasukkan yaitu foto Soekarno, ahli menyarankan untuk menggantinya menggunakan foto Moh. Yamin dengan foto yang jelas.

b. Validasi ahli media

Validasi produk secara umum sudah baik. Ahli mengamati dan menilai secara langsung produk yang dirancang peneliti yang di kirim lewat *Line* kemudian validator memberi komentar pada produk baik secara teknik maupun konten. Ahli menayakan terkait bagaimana proses siswa untuk memperoleh pengetahuan yang ada di petak tertentu apabila pion yang mereka mainkan melewati petak tersebut. Peneliti menjawab untuk pemerolehan pengetahuan dilakukan saat mengobservasi artinya apabila permainan dilakukan oleh 3 orang maka ketika satu pemain sedang memainkan pionnya, 2 orang pemain yang sedang tidak memainkan pionnya harus secara saksama mengobservasi media yang sedang digunakan atau dimainkan. Ahli juga menyatakan kalau desain dari segi warna, tata letak dan gambar sudah bagus. Sehingga media sudah layak untuk diuji cobakan.

c. Validasi ahli pedagogik

Validasi dilakukan secara langsung, secara umum hasil validasi produk sudah baik, sudah memenuhi indikator-indikator yang terdapat dalam lembar validasi produk. Beliau memberikan komentar bahwa media ular tangga yang dikembangkan peneliti sudah bagus dan materi di dalamnya juga baik. Tidak ada perbaikan yang disarankan baik secara desain maupun materi karena ahli menilai bahwa media ular tangga yang dikembangkan sudah layak untuk diujicobakan.

d. Uji coba produk

Uji coba produk juga dilakukan dalam situasi pandemi Covid19 sehingga kegiatan belajar di Sekolah Dasar dilaksanakan di rumah. Untuk itu peneliti juga memilih alternatif dalam mengujikan produk yang telah dibuat dengan mengunjungi rumah siswa kelas V Sekolah Dasar, namun proses uji coba dilakukan secara bertahap dan tidak dilaksanakan secara bersama-sama karena sebagai salah satu upaya untuk menghindari kerumunan, pada uji coba tahap 1 media diuji cobakan kepada 10 siswa, respons siswa terhadap media ular tangga tentang lahirnya pancasila yang dikembangkan yaitu menunjukkan respon yang baik karena 93,00 % siswa memberi jawaban “ya” terhadap sepuluh pernyataan yang terdapat pada angket.. Sedangkan pada uji coba tahap 2 uji coba dilakukan kepada 8 orang siswa kelas V hasil dari uji coba menunjukkan Sebanyak 98,75 % siswa memberi jawaban “ya” terhadap sepuluh pernyataan yang terbagi dalam tiga indikator pada angket respons. Secara umum dari dua uji coba tersebut siswa berkomentar bahwa mereka senang belajar menggunakan media ular tangga tentang sejarah lahirnya pancasila. Respon siswa sangat positif sekali dengan memberikan komentar yang sangat baik dari segi tampilan media ular tangga itu sendiri serta tujuan dan manfaat dari media ular tangga. selain itu, keefektifan belajar, pemahaman menerima informasi serta berkomentar bahwa media ular tangga yang mereka gunakan membuat siswa merasa sangat senang saat belajar menggunakan media ular tangga dan tidak membosankan, dengan adanya media ular tangga tersebut siswa bisa belajar sambil bermain serta siswa dapat praktek secara langsung menggunakan media tersebut.

Tidak hanya hasil validasi dan respons siswa, hasil observasi pada dua kali uji coba oleh seorang guru dan mahasiswa PGSD mendapatkan hasil yang baik. Secara umum observer menilai bahwa siswa terlihat antusias dan senang belajar menggunakan media ular tangga. Siswa tertarik untuk memainkan media karena rata-rata siswa belum pernah menggunakan media ular tangga dalam proses pembelajaran. Kemampuan siswa

menggunakan media pun cukup baik meskipun pada beberapa bagian siswa mengalami sedikit ketidak kondusifan saat menggunakan media. Observer pun memberi komentar bahwa ketika pengkondisian diawal saat akan memulai menggunakan media harus ditingkatkan lagi.

4. Refleksi Produk

Proses pengembangan media telah dilakukan, diawali dengan tahap identifikasi dan analisis masalah, pengembangan desain produk, validasi produk, dan uji coba produk. Setelah didapatkan hasil respons dari siswa, perlu dilakukan refleksi produk. Refleksi produk bertujuan untuk memperbaiki kekurangan produk sehingga menghasilkan produk yang layak digunakan. Produk ini digunakan dalam pembelajaran IPS untuk kelas V Sekolah Dasar tentang Lahirnya Pancasila.

Media ular tangga dibuat semenarik mungkin agar lebih menarik perhatian siswa tanpa mengesampingkan materi yang harus di siswa pahami. Berdasarkan hasil uji coba produk didapatkan temuan bahwa dadu yang digunakan terlalu kecil sehingga peneliti membuat ulang dengan ukuran dadu yang lebih besar. Permainan memberikan kesan menyenangkan dan materi yang akan disampaikan tetap diperhatikan.

Adapun kelebihan dan kekurangan media ular tangga tentang lahirnya Pancasila pada pembelajaran IPS untuk siswa kelas V sekolah dasar yaitu :

1) Kelebihan ditemukan setelah melalui tahap validasi dan uji coba, peneliti menemukan data mengenai kelebihan dari produk yang dikembangkan. Berikut beberapa kelebihan dari produk yang dikembangkan yaitu sebagai berikut: a) Media ular tangga ini menyajikan konten IPS tentang lahirnya pancasila yang dapat digunakan untuk siswa kelas V Sekolah Dasar. b) media ular tangga yang dibuat memberikan fasilitas belajar dengan cara yang menyenangkan dan tidak membosankan. c) media ular tangga dilengkapi dengan gambar-gambar yang mendukung konten pembelajaran sehingga memudahkan siswa meahami dan menerima informasi yang disampaikan dalam media ular

tangga d) media ular tangga menggunakan warna yang menarik sehingga menjadi perhatian tersendiri bagi siswa yang melihat serta menggunakannya. e) media ular tangga menggunakan bahasa yang jelas dan bahasa yang sederhana sehingga memudahkan siswa dalam menerima pesan yang disampaikan kepada siswa. f) media ular tangga yang dibuat disertai dengan aturan permainan sehingga siswa secara tertib membaca terlebih dahulu aturan permainan ular tangga sehingga selain belajar sambil bermain siswa juga belajar tertib untuk mengikuti peraturan permainan g) dalam media ular tangga siswa belajar saling menghargai dan menunggu giliran. 2) Adapun selain ditemukannya kelebihan, media ular tangga juga memiliki kekurangan. Kekurangan Produk media ular tangga yang telah dirancang dan menghasilkan produk memiliki kekurangan sebagai berikut: a) Media yang dikembangkan hanya bisa digunakan untuk satu pokok bahasan saja yaitu tentang lahirnya Pancasila. c) Membutuhkan pemantauan yang intens ketika siswa menggunakan media ular tangga karena dikhawatirkan ketika siswa satu sedang bermain, siswa yang lain tidak melakukan observasi terhadap informasi-informasi yang dicantumkan dalam petak-petak ular tangga. c) memerlukan ketelitian penuh ketika mendesain ular tangga dalam aplikasi yang dipilih.

B. Pembahasan

Ular Tangga merupakan suatu permainan papan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Papan permainan tersebut dibagi dalam petak-petak kecil yang didalamnya terdapat gambar ular dan gambar tangga yang menghubungkan dengan petak yang lain. Ukuran papan ular tangga dibuat sesuai dengan kebutuhan, dengan jumlah petak, ular, dan tangga yang berlainan. Adapun aturan dalam melakukan permainan ular tangga cukup mudah yaitu pemain mulai dengan bidak di petak pertama dan secara bergantian pemain melemparkan dadu. Bidak harus dijalankan sesuai dengan jumlah mata dadu yang muncul. Jika pemain mendarat diujung bawah tangga maka pemain akan naik menuju ujung tangga yang lain, artinya bidak yang dimainkan akan naik mengikuti gambar

tangga sedangkan sebaliknya jika bidak mendarat dikotak ular maka pemain harus turun ke kotak ujung bawah ular. Pemenang adalah pemain pertama yang mencapai petak terakhir, Abdilah (dalam Musa'adah, 2017)

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian Design Based Research (DBR) Studi sistematis tentang merancang, mengembangkan dan mengevaluasi intervensi pendidikan ... sebagai solusi untuk masalah kompleks dalam praktik pendidikan, yang juga bertujuan untuk memajukan pengetahuan tentang karakteristik intervensi serta proses merancang dan mengembangkannya (Plomp & Nieveen, 2007)

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media ular tangga tentang sejarah lahirnya pancasila untuk siswa kelas V Sekolah dasar, dalam media ular tangga memuat materi-materi mengenai sejarah lahirnya pancasila dengan disertai gambar-gambar yang berhubungan dengan materi. Penggunaan media ular tangga yang digunakan oleh kelas V sekolah Dasar merupakan hal yang baru dalam pembelajaran IPS bahasan sejarah lahirnya pancasila, sehingga siswa yang menggunakannya begitu antusias dan terlihat sangat senang menggunakan media ular tangga tersebut.

Untuk mengetahui kevalidan dari media yang dikembangkan, peneliti melakukan validasi kepada 3 ahli yaitu, ahli IPS, ahli media dan ahli pedagogi. Validasi oleh ahli IPS secara keseluruhan sudah baik dan bisa diujicobakan. Namun pada konten dalam media ular tangga pada petak nomor 6 foto yang dimasukkan yaitu foto Soekarno, ahli menyarankan untuk menggantinya menggunakan foto Moh. Yamin dengan foto yang jelas. Validasi ahli media ahli menyatakan kalau desain dari segi warna, tata letak dan gambar sudah bagus. Sehingga media sudah layak untuk diuji cobakan. Sedangkan Validasi media oleh ahli pedagogik secara umum sudah bagus, ahli juga memberikan komentar bahwa media ular tangga yang dikembangkan peneliti sudah bagus dan materi di dalamnya juga baik. Tidak ada perbaikan yang disarankan baik secara desain maupun materi karena ahli menilai bahwa media ular tangga yang

dikembangkan sudah layak untuk diujicobakan.

Uji coba dilakukan sebanyak dua kali, pada uji coba tahap 1 media diuji cobakan kepada 10 siswa, respons siswa terhadap media ular tangga tentang lahirnya pancasila yang dikembangkan menunjukkan respon yang baik dengan presentase 93,00 % siswa memberi jawaban "ya" terhadap sepuluh pernyataan yang terdapat pada angket.. Sedangkan pada uji coba tahap 2 uji coba dilakukan kepada 8 orang siswa kelas V hasil dari uji coba menunjukkan presentase 98,75 % siswa memberi jawaban "ya" terhadap sepuluh pernyataan yang terbagi dalam tiga indikator pada angket respons.

Berdasarkan hasil validasi dan hasil uji coba, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran ular tangga layak digunakan dalam pembelajaran IPS Sekolah Dasar.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat ditarik kesimpulan yaitu media ular tangga disusun berdasarkan hasil studi pendahuluan ke sekolah dasar dan didapatkan sebuah temuan bahwa dalam mata pelajaran IPS belum banyak menggunakan media dan belum ada media ular tangga tentang lahirnya Pancasila. Peneliti juga melakukan analisis pada penelitian-penelitian yang relevan terkait dengan media ular tangga, selanjutnya membuat rancangan ular tangga secara manual oleh peneliti pada ukuran kertas A3 dengan tulis tangan, untuk mengira-mengira desain ular tangga secara keseluruhan, setelah peneliti memfiksasikan desain yang dibuat secara manual tersebut, kemudian peneliti mendesain media menggunakan aplikasi *inkscape* di komputer. Setelah itu, dilakukan validasi oleh para ahli untuk mengetahui kelayakan dari rancangan produk media ular tangga. Semua masukan dan saran dari validator dijadikan sebagai bahan revisi untuk perbaikan, sehingga produk media ular tangga dapat diuji cobakan. Media ular tangga tentang lahirnya pancasila dalam pembelajaran IPS untuk siswa kelas V Sekolah Dasar telah melalui proses validasi oleh para ahli untuk mengetahui dan menilai kelayakan produk media ular tangga sampai

layak diuji cobakan. Adapun validator yang memvalidasi media ular tangga yaitu ahli konten IPS, ahli media dan ahli pedagogik. Hasil validasi ahli IPS menunjukkan adanya perbaikan pada gambar konten namun secara keseluruhan sudah bagus dan layak diuji cobakan. Selanjutnya hasil validasi ahli media secara umum sudah bagus namun ada sedikit konfirmasi terkait teknik penggunaan media ular tangga itu sendiri. Sedangkan hasil validasi dari ahli pedagogi diperoleh hasil bahwa media yang dikembangkan sudah bagus baik dari segi konten maupun tampilan media itu sendiri sudah baik dan layak diuji cobakan. Pada uji coba produk, peneliti memperoleh data respon siswa ketika menggunakan media ular tangga tentang lahirnya pancasila untuk siswa kelas V Sekolah Dasar. Hasil uji coba produk menunjukkan respon yang positif dari siswa, bahwa media ular tangga tersebut sangat membantu siswa dalam proses belajar sejarah lahirnya pancasila dan tidak membuat bosan serta jenuh karena pembelajaran dilakukan sambil bermain. Selain itu siswa memiliki tingkat antusias yang tinggi karena penggunaan media ular tangga dalam pembelajaran IPS merupakan hal yang baru bagi siswa. Hasil produk akhir media ular tangga tentang lahirnya pancasila dicetak dalam ukuran lebih besar yang bisa memberikan fasilitas belajar sambil bermain untuk siswa kelas V Sekolah Dasar yang representatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, R. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 1(1), 77. <https://doi.org/10.22219/jinop.v1i1.2450>
- Amiel, T., & Reeves, T. C. (2008). Design-based research and educational technology: Rethinking technology and the research agenda. *Educational Technology and Society*, 11(4), 29–40.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RAJAGRAFINDO PERSADA.
- Dewi, T. L., Kurnia, D., & Panjaitan, R. L. (2017). Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Pada Pembelajaran Pips Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pembagian Wilayah Waktu Di Indonesia. *Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Pada Pembelajaran Pips Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pembagian Wilayah Waktu Di Indonesia*, 2(1), 2091–2100. <https://doi.org/10.17509/jpi.v2i1.12425>
- Fitriyana, N. S. (2018). *PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA TERINTEGRASI ASMAUL HUSNA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK*. UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG.
- Ibda, F. (2015). Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget. *Intelektualita*, 3(1), 242904.
- Indriasih, A. (2015). Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Dalam Penerapan Pembelajaran Tematik Di Kelas Iii Sd. *Jurnal Pendidikan*, 16(2), 127–137. <https://doi.org/10.33830/jp.v16i2.343.2015>
- Musa'adah, N. (2017). *PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA PEMBELAJARAN IPA MATERI PERUBAHAN LINGKUNGAN KELAS IV SDN DEMAPAN REMBANG*. Universitas Negeri Semarang.
- Nurseto, T. (2012). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 8(1), 19–35. <https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.706>
- Plomp, T., & Nieveen, N. (2007). *An Introduction to Educational Design Research*.

Purwaningsih., & Maisaroh, S. (n.d.).
*PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN ULAR TANGGA
BERBASIS PENDIDIKAN KARAKTER
UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI
BELAJAR IPS KELAS IV SD
DONOTIRTO TAHUN AJARAN.*

Ratnaningsih, N. N. (2014). *PENGGUNAAN
PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR IPS KELAS III A SDN
NOGOPURO, SLEMAN.
UNIVERSITAS NEGERI
YOGYAKARTA.*

Salam, N., Safei, & Jamilah. (2019).
pengembangan media pembelajaran ular
tangga pada materi sistem saraf. *Al-
Ahya, 1*(pengembangan media
pembelajaran ular tangga pada materi
sistem saraf), 18.

Sapriya. (2012). *Pendidikan IPS*. Bandung:
PT. Remaja Rosdakarya.

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian
Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*.
Bandung: Alfabeta.

Sukmanasa, E., Windiyani, T., & Novita, L.
(2017). Pengembangan Media
Pembelajaran Komik Digital Pada Mata
Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Bagi
Siswa Kelas V Sekolah Dasar Di Kota
Bogor. *Jurnal Pendidikan Sekolah
Dasar, 3*(2), 171.
<https://doi.org/10.30870/jpsd.v3i2.2138>

Sundayana, R. (2016). *Media dan Alat
Peraga Dalam Pembelajaran
Matematika*. Bandung: Alfabeta.

Widoyoko, P. E. (2015). *Teknik Penyusunan
Instrumen Penelitian*. Yogyakarta:
Pustaka Pelajar.

Yosita Ratri, S. (2018). Digital Storytelling
Pada Pembelajaran Ips Di Sekolah
Dasar. *Jurnal Pena Karakter, 01*(01),
1–8.