

MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV PADA KOMPETENSI PENGETAHUAN IPA

I W. Widiana

*Prodi PGSD, Universitas Pendidikan Ganesha
wayanwidiana85@undiksha.ac.id*

Ni P. Gita Parera

*Prodi PGSD, Universitas Pendidikan Ganesha
Parerag@gmail.com*

Adrianus I Wayan Ilia Yuda Sukmana

*Prodi TP, Universitas Pendidikan Ganesha
aiwiy-sukmana@undiksha.ac.id*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan rancang bangun pengembangan media (2) mengetahui validitas hasil pengembangan media, (3) mengetahui efektivitas pengembangan media. Penelitian ini termasuk penelitian pengembangan menggunakan model ADDIE. Metode yang digunakan yaitu wawancara, kuesioner, tes dan pencatatan dokumen. Data dianalisis dengan teknik analisis deskriptif kualitatif, kuantitatif, dan statistik inferensial (uji-t). Hasil penelitian menunjukkan: (1) Media permainan ular tangga dikembangkan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. (2) Hasil validitas media dinyatakan valid dilihat dari *review* para ahli dan siswa dengan persentase ahli isi mata pelajaran 92,86%, ahli media pembelajaran 82,86%, ahli desain pembelajaran 96,66%, uji coba perorangan 95,39%, uji coba kelompok kecil 93,59%, dan uji coba lapangan 94,50%. (3) Uji efektivitas media permainan ular tangga menunjukkan bahwa hasil $t_{hitung} (9,6) > t_{tabel} (2,144)$. Ini berarti terdapat efektivitas media permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada kompetensi pengetahuan IPA.

Kata Kunci: *Efektivitas, IPA, Pengembangan, Permainan Ular Tangga, Validitas*

Abstract

This study aims to (1) describe the design of media development (2) find out the validity of the results of media development, (3) find out the effectiveness of media development. This research includes development research using the ADDIE model. The method used is interview, questionnaire, test and document recording. Data were analyzed by descriptive qualitative, quantitative, and inferential statistical techniques (t-test). The results of the study showed: (1) The snake ladder game media was developed using the ADDIE model consisting of analysis, design, development, implementation, and evaluation. (2) The results of media validity are declared valid seen from the reviews of experts and students with the percentage of subject matter experts 92.86%, learning media experts 82.86%, learning design experts 96.66%, individual trials 95.39%, Small group trials 93.59%, and field trials 94.50%. (3) The effectiveness test of the snake ladder game media shows that the results of $t_{count} (9.6) > t_{table} (2,144)$. This means that there is the effectiveness of the snake ladder game media to improve the learning outcomes of class IV students in science knowledge competencies.

Keywords: *Effectiveness, Science, Development, Game Snakes and Ladders, Validity*

Pendahuluan

Kurikulum 2013 bertujuan untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga Negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia (Purnawan, dkk., 2018). Apabila melalui proses pendidikan, akan terbentuk sumber daya manusia yang berkualitas. Tenaga pendidik dalam hal ini guru sebagai ujung tombak dalam melaksanakan proses pendidikan merupakan pihak yang sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran. Keberlangsungan dan keberhasilan dalam sebuah proses pembelajaran baik di dalam kelas maupun di luar kelas sangat tergantung pada kepiawaian seorang guru. Kepiawaian seorang guru dalam sebuah proses pembelajaran dapat terlihat di berbagai mata pelajaran salah satunya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Ilmu pengetahuan alam, yang sangat sering disebut dengan istilah pendidikan sains, disingkat menjadi IPA. Dalam kurikulum pendidikan di Indonesia, IPA menjadi salah satu

mata pelajaran pokok. Menurut Susanto (2013: 167), sains atau IPA adalah usaha manusia dalam memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat pada sasaran, serta menggunakan prosedur, dan dijelaskan dengan penalaran sehingga mendapatkan sebuah kesimpulan. Lebih lanjut Hidayah, dkk (2018) memaparkan bahwa pembelajaran IPA di Sekolah Dasar merupakan pondasi awal untuk menciptakan pengetahuan, keterampilan dan sikap ilmiah. Pembelajaran IPA diarahkan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya kumpulan pengetahuan yang berupa fakta, konsep, atau prinsip saja, tetapi juga merupakan suatu proses penemuan dan pembentukan sikap ilmiah.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, IPA diartikan sebagai ilmu pengetahuan tentang alam yang diperoleh berdasarkan pengalaman manusia akibat interaksi dengan lingkungannya. Pembelajaran IPA di sekolah dasar berkedudukan sebagai proses, produk dan sikap.

Kesulitan-kesulitan guru mengajar pada kurikulum 2013 adalah keterbatasan media pembelajaran yang digunakan terutama pada siswa sekolah dasar. Minimnya penggunaan media pembelajaran mengakibatkan proses pembelajaran berlangsung kurang maksimal. Menurut hasil observasi yang dilakukan ditemukan bahwa seluruh SD di gugus III Rambutan Kecamatan Kubutambahan kurang inovatif dalam penggunaan media pembelajaran, dikarenakan hanya menggunakan satu jenis media saat pembelajaran serta terdapat satu SD dalam penggunaan media pembelajaran tidak sesuai dengan karakteristik siswa yaitu SD Negeri 2 Bengkulu dikarenakan terdapat siswa tuna wicara di SD tersebut. Penggunaan media pembelajaran di seluruh SD Gugus III Rambutan Kecamatan Kubutambahan, dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Penggunaan Media Pembelajaran di Seluruh SD Gugus III Rambutan Kecamatan Kubutambahan

Sekolah	Media Pembelajaran
SD Negeri 1 Bila	Media Audio Visual (Video)
SD Negeri 2 Bila	Media Visual (Gambar)
SD Negeri 1 Bengkulu	Media Audio Visual (Video)
SD Negeri 2 Bengkulu	Media Visual (Gambar)

Berdasarkan data di atas, media pembelajaran yang ada saat ini yaitu media berbasis visual dan media berbasis audio visual. Selain itu, dalam pemilihan penggunaan media pembelajaran haruslah sesuai dengan karakteristik siswa dan media pembelajaran penting digunakan saat proses pembelajaran untuk membangkitkan minat siswa untuk mengikuti proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau bahan pembelajaran sehingga mampu merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan belajar siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Anggara Citra, dkk., 2017). Sedangkan Fungsi media pembelajaran menurut Suryani dan Leo (2012: 146) yaitu “(1) alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif, (2) bagian integral dari keseluruhan situasi belajar mengajar, (3) meletakkan dasar-dasar yang konkret dari konsep yang abstrak sehingga mengurangi pemahaman yang bersifat verbalisme, (4) membangkitkan motivasi belajar peserta didik, (5) mempertinggi mutu belajar mengajar”.

Sejalan dengan pendapat-pendapat para ahli di atas, hasil penelitian Sudarmika (2018) menyatakan bahwa media pembelajaran ular tangga mampu meningkatkan minat belajar siswa. Darmawan (2019) menyatakan bahwa media pembelajaran *puzzle* mampu meningkatkan konsentrasi belajar siswa. Selain itu, hasil penelitian. Hasil penelitian lainnya yang dilakukan oleh Martini (2018) menyatakan bahwa media pembelajaran wayang tokoh dongeng mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Ponza (2018) mendapatkan hasil bahwa media video animasi efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Putri (2017) mendapatkan hasil penelitian bahwa media pembelajaran video bahasa isyarat efektif meningkatkan motivasi belajar siswa. Serta penelitian yang dilakukan oleh Suarmika (2018) mendapatkan hasil penelitian bahwa media pembelajaran film pendek berbasis kearifan lokal efektif meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil-hasil penelitian tersebut dapat membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran sangat penting dan efektif digunakan dalam pembelajaran. Oleh karena itu, dalam penelitian ini dikembangkan media yang cocok digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar yaitu media pembelajaran permainan ular tangga. Alasan media pembelajaran permainan ular tangga ini dikembangkan karena melihat kebutuhan dari siswa di SD Negeri 2 Bengkulu yang menginginkan media pembelajaran yang mampu digunakan oleh siswa normal maupun siswa tuna wicara, selain itu media pembelajaran permainan ular tangga akan memberikan visualisasi materi yang lebih menarik dikarenakan belajar dibarengi permainan akan menambah minat siswa untuk belajar, sehingga pemahaman materi siswa baik.

Menurut Pramita dan Agustini (2016) “permainan bertujuan untuk menghilangkan atau mengurangi kemonotonan dalam pembelajaran dan untuk menciptakan suasana belajar mengajar yang menyenangkan karena terkesan santai. Selain itu bermain juga dapat membantu siswa memahami konsep dan pengertian dengan mudah”. Lebih lanjut Davis, dkk (dalam Rakhmadhani, 2013) menyimpulkan bahwa “permainan yang

digunakan sebagai media pembelajaran secara langsung dapat merangsang minat siswa dan dapat menjadi teknik memotivasi yang bagus”. Lebih lanjut menurut Afandi, (2015) “media pembelajaran permainan ular tangga merupakan media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan permainan tradisional permainan ular tangga disesuaikan dengan karakteristik siswa dengan tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran sebagai pengantar informasi bagi siswa”. Kuatnya pola interaksi aktivitas siswa saat memainkan permainan ular tangga dalam kegiatan pembelajaran menyebabkan permainan ini sangat disenangi oleh siswa (Tegeh dan Sri Budiartini, 2017). Konsep permainan ular tangga yaitu permainan dimainkan 2 anak atau lebih dengan melempar dadu. Terdapat papan permainan yang terdiri dari beberapa kotak dan terdapat gambar ular dan tangga, apabila dalam permainan mendapat tangga berarti naik sesuai dengan tangga tersebut, dan apabila mendapat ular maka dalam permainan tersebut peserta harus turun sesuai jalan ular tersebut. Peserta dinyatakan menang apabila peserta sampai pada finish yang pertama (Afandi, 2015).

Dalam pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga menggunakan model ADDIE. “Model ini terdiri atas lima langkah, yaitu (1) Analisis (*Analyze*), (2) Desain (*Design*), (3) Pengembangan (*Development*), (4) Implementasi (*Implementation*), dan (5) Evaluasi (*Evaluation*)” (Tegeh dan Kirna, 2014:16). Berdasarkan paparan tersebut, maka pada penelitian ini dikembangkan media pembelajaran permainan ular tangga pada mata pelajaran IPA kelas IV semester genap tahun pelajaran 2018/2019 di SD Negeri 2 Bengkulu Kecamatan Kubutambahan Kabupaten Buleleng.

Metode

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE. Pemilihan model ADDIE didasari atas pertimbangan bahwa model ini disusun secara sistematis dalam upaya memecahkan masalah belajar yang berkaitan dengan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa.

Pada penelitian pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga ini menggunakan empat metode pengumpulan data, yaitu (1) Metode wawancara, dilakukan pada saat mewawancarai guru kelas IV di SD Negeri 2 Bengkulu. Metode ini digunakan dalam analisis awal untuk mengetahui masalah yang ada di kelas IV. (2) Metode kuesioner, digunakan saat mengukur validitas produk pada tahap *review* oleh para ahli dan oleh siswa. (3) Metode tes, digunakan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran permainan ular tangga terhadap kompetensi pengetahuan IPA siswa kelas IV di SD Negeri 2 Bengkulu. (4) Metode pencatatan dokumen, digunakan dalam pengumpulan data untuk mendeskripsikan laporan pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga.

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian pengembangan ini adalah (1) daftar pertanyaan, digunakan untuk mewawancarai guru kelas IV di SD Negeri 2 Bengkulu, (2) lembar kuesioner digunakan untuk mengetahui validitas media pembelajaran permainan ular tangga, (3) soal tes pilihan ganda digunakan untuk mengumpulkan data nilai kompetensi pengetahuan IPA siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga, dan (4) laporan pencatatan dokumen digunakan untuk menjelaskan tentang rancang bangun media pembelajaran permainan ular tangga.

Penelitian pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga ini menggunakan tiga teknik analisis data, yaitu: (1) Analisis deskriptif kualitatif dilakukan dengan cara mengelompokkan informasi dari data kualitatif yang berupa masukan, kritikan, tanggapan, dan saran perbaikan yang terdapat pada hasil kuesioner yang diberikan kepada para ahli (ahli isi mata pelajaran, ahli desain pembelajaran, dan ahli media pembelajaran), uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan. Hasil analisis ini digunakan untuk merevisi produk yang dikembangkan. (2) Analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengolah data yang diperoleh melalui kuesioner dalam bentuk persentase. Untuk dapat memberikan makna dan pengambilan keputusan digunakan ketepatan pada Tabel 1. berikut.

Tabel 2. Konversi Tingkat Pencapaian dengan skala 5

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
90% - 100%	Sangat baik	Tidak perlu direvisi
75% - 89%	Baik	Sedikit direvisi
65% - 74%	Cukup	Direvisi secukupnya
55% - 64%	Kurang	Banyak hal yang direvisi
0-54%	Sangat Kurang	Diulang membuat produk

(Sumber: Tegeh dan Kirna, 2010:101)

Analisis statistik inferensial digunakan untuk menghitung tingkat efektivitas media pembelajaran *pop up book* terhadap kompetensi pengetahuan IPS siswa kelas IV di SD Negeri 2 Bengkulu dengan memberikan *pretest* dan *posttest* kepada siswa tersebut. Hasil dari *pretest* dan *posttest* kemudian dianalisis menggunakan uji-t.

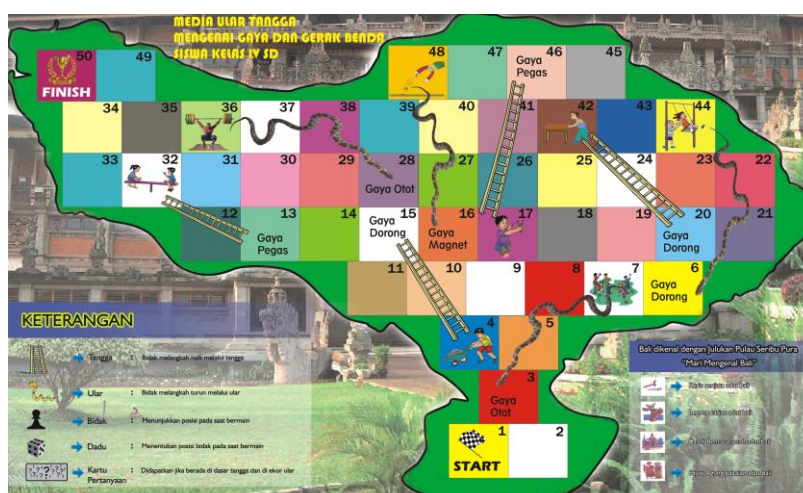
Pengujian hipotesis menggunakan uji-t berkorelasi dengan perhitungan manual. Sebelum melakukan uji hipotesis (uji-t berkorelasi), dilakukan uji prasyarat (normalitas dan homogenitas).

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sebaran skor pada setiap variabel berdistribusi normal atau tidak, untuk itu dapat digunakan teknik Kolmogrov-Smirnov. Uji homogenitas ini dimaksudkan untuk mencari bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variasi yang sama. Kriteria pengujian H_0 diterima jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ yang berarti sample homogen. Uji dilakukan pada taraf signifikansi 5% dengan derajat kebebasan untuk pembimbing $n_1 - 1$ dan derajat kebebasan untuk penyebut $n_2 - 1$. Setelah dilakukan uji normalitas dan homogenitas, selanjutnya dilakukan uji hipotesis.

Hasil dan Pembahasan

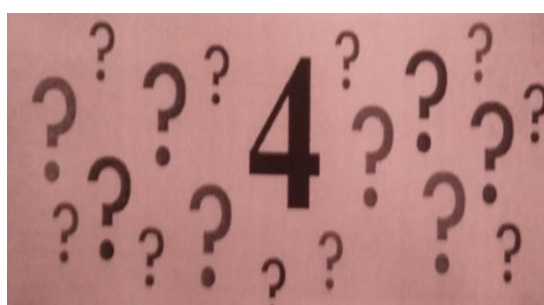
1. Rancang Bangun Media

Penelitian ini dilaksanakan pada kelas IV semester genap di SD Negeri 2 Bengkulu. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 14 orang siswa. Adapun pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga disesuaikan dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu: (1) *Analyze* (analisis) yaitu memeriksa masalah yang ada, (2) *Design* (desain) yaitu merancang sampul, background, dan gambar yang sesuai. Tahap ini juga digunakan untuk mengidentifikasi dan memutuskan perangkat lunak (*software*) yang akan digunakan dalam pengembangan media nantinya. Serta pembuatan *flowchart* dan rancang media yang digunakan sebagai pedoman dalam mengembangkan media permainan ular tangga. Desain media yang dikembangkan saat ini akan menggunakan berbagai macam warna selain agar lebih inovatif juga mampu menarik minat siswa untuk belajar. Pada media ini juga ditambahkan gambar ular dan tangga sehingga sedikit mencolok untuk menonjolkan yang menjadi pokok utama dalam permainan ini. Tidak hanya itu saja, pada alas media ular tangga juga disisipkan beberapa gambar yang akan menambah kemenarikan media ini sendiri sehingga tidak terkesan monoton. Adapun tampilan desain Media ular Tangga Inovatif sebagai berikut.

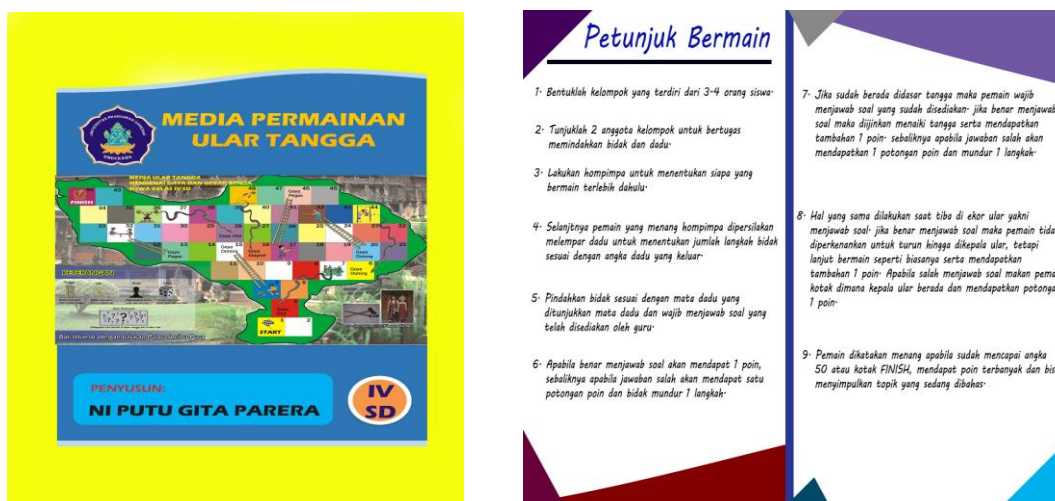


Gambar 1. Desain Alas Media Ular Tangga Inovatif

Pada rancang media dijelaskan bagian-bagian dari media pembelajaran permainan ular tangga, dari kartu-kartu topik yang digunakan, petunjuk bermain, media alas dan kelengkapan permainan lainnya. Adapun gambar desain kartu topik dan petunjuk bermain yaitu sebagai berikut.



Gambar 2. Desain Kartu Pertanyaan



Gambar 3. Desain Petunjuk Bermain

Development (pengembangan) yaitu merakit komponen yang telah dirancang sehingga media pembelajaran permainan ular tangga siap digunakan dalam proses pembelajaran serta melakukan uji validasi produk oleh ahli dan uji coba, (4) Implementation (implementasi) yaitu mempersiapkan guru menjadi partner pengembang media pembelajaran dan mempersiapkan siswa untuk mengikuti pembelajaran, dan (5) Evaluation (evaluasi) yaitu melakukan evaluasi terkait data-data yang telah terkumpul.

2. Validitas Pengembangan Media

Validasi media pembelajaran permainan ular tangga meliputi (1) uji ahli isi mata pelajaran, (2) uji ahli media pembelajaran, (3) uji ahli desain pembelajaran, (4) uji coba perorangan, (5) uji coba kelompok kecil, dan (6) uji coba lapangan.

Uji ahli isi mata pelajaran ini dilakukan oleh guru kelas IV di SD Negeri 2 Bengkala yaitu Bapak Made Mudiarsa. Berdasarkan penilaian dari ahli isi mata pelajaran persentase tingkat pencapaian adalah 92,86% berada pada kualifikasi sangat baik, sehingga media pembelajaran permainan ular tangga tidak perlu direvisi. Uji ahli media pembelajaran ini dilakukan oleh salah satu dosen di Jurusan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha yaitu Bapak Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd. Berdasarkan penilaian dari ahli media pembelajaran, persentase tingkat pencapaian media pembelajaran permainan ular tangga yaitu 82,86% berada pada kualifikasi baik, sehingga media pembelajaran permainan ular tangga direvisi secukupnya. Uji ahli desain pembelajaran ini dilakukan oleh salah satu dosen di Jurusan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha yaitu Bapak Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd. Berdasarkan penilaian dari ahli desain pembelajaran, persentase tingkat pencapaian media pembelajaran permainan ular tangga yaitu 96,66% berada pada kualifikasi sangat baik, sehingga media pembelajaran permainan ular tangga tidak perlu direvisi.

Uji coba perorangan dilakukan oleh tiga orang siswa kelas V SD Negeri 2 Bengkala. Berdasarkan hasil analisis data uji coba perorangan, diperoleh rerata persentase 95,39% berada pada kualifikasi sangat baik, sehingga media pembelajaran permainan ular tangga tidak perlu direvisi. Uji coba kelompok kecil dilakukan oleh 6 orang siswa kelas V SD Negeri 2 Bengkala. Berdasarkan hasil analisis data uji coba kelompok kecil, diperoleh rerata persentase 93,59% berada pada kualifikasi sangat baik, sehingga media pembelajaran permainan ular tangga tidak perlu direvisi. Uji coba lapangan dilakukan oleh seluruh siswa kelas IV SD Negeri 2 Bengkala sebanyak 14 orang siswa. Berdasarkan hasil analisis data uji coba lapangan, diperoleh rerata persentase 94,50% berada pada kualifikasi sangat baik, sehingga media pembelajaran permainan ular tangga tidak perlu direvisi. Adapun tabel kesimpulan uji validitas sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil Uji Validitas Produk

Uji Ahli/Siswa	Hasil Penilaian	Kualifikasi	Keterangan
Uji Ahli Isi Mata Pelajaran	92,86%	Sangat Baik	Tidak Perlu Direvisi
Uji Ahli Media Pembelajaran	82,86%	Baik	Direvisi Secukupnya
Uji Ahli Desain Pembelajaran	96,66%	Sangat Baik	Tidak Perlu Direvisi
Uji Perorangan	95,39%	Sangat Baik	Tidak Perlu Direvisi
Uji Kelompok Kecil	93,59%	Sangat Baik	Tidak Perlu Direvisi
Uji Lapangan	94,50%	Sangat Baik	Tidak Perlu Direvisi

3. Efektivitas Pengembangan Media

Tingkat efektivitas media pembelajaran permainan ular tangga dapat diketahui dengan memberikan instrumen tes pilihan ganda kepada seluruh siswa kelas IV SD Negeri 2 Bengkala sebanyak 14 orang siswa. Sebelum media pembelajaran permainan ular tangga diterapkan terlebih dahulu diberikan *pretest*. Selanjutnya setelah media pembelajaran permainan ular tangga diterapkan maka seluruh siswa kelas IV diberikan *posttest*. Nilai rata-rata *pretest* sebesar 66,4 dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 81. Berdasarkan nilai *pretest* dan *posttest* tersebut, maka dilakukan uji-t untuk sampel berkorelasi. Adapun rangkuman hasil uji efektivitas tercantum pada tabel 5.

Tabel 4. Rangkuman Hasil Uji Efektivitas

Data	N	Mean	Varians	db (n_1+n_2-2)	T_{Hitung}	T_{Tabel}	Keterangan $T_{Hitung} > T_{Tabel}$
<i>Pretest</i>	14	66.4	11.7	26	9.6	2.144	Signifikan
<i>Posttest</i>		81	53.8				

Hasil perhitungan menunjukkan bahwa db = 26 diperoleh nilai ttabel pada taraf signifikansi 5% yaitu sebesar 2,144. Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan diperoleh thitung yaitu 9,6. Dengan demikian, harga thitung yaitu 9,6 lebih besar dari harga ttabel, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Berarti terdapat efektivitas media pembelajaran permainan ular tangga dalam meningkatkan kompetensi pengetahuan IPA siswa kelas IV di SD Negeri 2 Bengkala Kecamatan Kubutambahan Kabupaten Buleleng.

Simpulan

Rancang bangun media pembelajaran permainan ular tangga menggunakan model ADDIE. Pengembangan dimulai dari tahap (1) *Analyze* (analisis) yaitu memeriksa masalah yang ada, (2) *Design* (desain) yaitu merancang sampul, background, dan gambar yang sesuai, (3) *Development* (pengembangan) yaitu merakit komponen yang telah dirancang sehingga media pembelajaran permainan ular tangga siap digunakan dalam proses pembelajaran serta melakukan uji validasi produk oleh ahli dan uji coba, (4) *Implementation* (implementasi) yaitu mempersiapkan guru menjadi *partner* pengembang media pembelajaran dan mempersiapkan siswa untuk mengikuti pembelajaran, dan (5) *Evaluation* (evaluasi) yaitu melakukan evaluasi terkait data-data yang telah terkumpul.

Validitas hasil pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga pada (1) validitas dari ahli isi mata pelajaran IPA, diketahui bahwa media permainan ular tangga yang dikembangkan berada pada kualifikasi sangat baik yaitu 92,86% dan tidak perlu direvisi. (2) Hasil review media pembelajaran permainan ular tangga dari ahli desain pembelajaran diketahui bahwa media permainan ular tangga yang dikembangkan berada pada kualifikasi sangat baik yaitu 96,66% dan tidak perlu direvisi. (3) Hasil review media pembelajaran permainan ular tangga dari ahli media pembelajaran diketahui bahwa media permainan ular tangga yang dikembangkan berada pada kualifikasi baik yaitu 82,86% dan direvisi secukupnya. (4) Validasi dalam uji coba perorangan mendapatkan persentase sebesar 95,39% dengan kualifikasi sangat baik dan tidak perlu direvisi. (5) Untuk validasi dalam uji coba kelompok kecil memperoleh persentase 93,59% dengan kualifikasi sangat baik dan tidak perlu direvisi. (6) Sedangkan untuk validasi dalam uji coba lapangan mendapat persentase 94,50% dengan kualifikasi sangat baik tidak perlu direvisi.

Tingkat efektivitas media pembelajaran permainan ular tangga dapat diketahui dengan memberikan instrumen tes pilihan ganda kepada seluruh siswa kelas IV SD Negeri 2 Bengkala sebanyak 14 orang siswa. Sebelum media pembelajaran permainan ular tangga diterapkan terlebih dahulu diberikan *pretest*. Selanjutnya setelah media pembelajaran permainan ular tangga diterapkan maka seluruh siswa kelas IV diberikan *posttest*. Nilai rata-rata *pretest* sebesar 66,4 dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 81. Berdasarkan nilai *pretest* dan *posttest* tersebut, maka dilakukan uji-t untuk sampel berkorelasi.

Hasil perhitungan menunjukkan bahwa db = 26 diperoleh nilai ttabel pada taraf signifikansi 5% yaitu sebesar 2,144. Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan diperoleh thitung yaitu 9,6. Dengan demikian, harga thitung yaitu 9,6 lebih besar dari harga ttabel, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Berarti terdapat efektivitas media pembelajaran permainan ular tangga dalam meningkatkan kompetensi pengetahuan IPA siswa kelas IV di SD Negeri 2 Bengkala Kecamatan Kubutambahan Kabupaten Buleleng.

Adapun saran yang dapat disampaikan yaitu sebagai berikut. Saran yang dapat disampaikan kepada siswa agar dapat memanfaatkan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga ini dengan baik dan benar. Guru disarankan agar menggunakan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga apabila mengalami permasalahan yang sama dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Disarankan juga agar guru dapat mengembangkan topic-topik pertanyaan yang dapat dimuat dalam permainan ini, maka dengan dilakukan hal tersebut media dapat lebih dimaksimalkan lagi penggunaannya. Saran yang bisa disampaikan kepada kepala SDN 2 Bengkala yaitu agar

dapat mengambil tindakan untuk mengadakan suatu pelatihan bagi guru-guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang bermanfaat menyenangkan seperti permainan. Saran untuk peneliti lain yaitu diharapkan agar hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi untuk melakukan penelitian sejenis yang bersifat pengembangan lebih lanjut, lebih dalam, dan lebih luas pada penelitian yang sedang dilakukan. Saran yang disampaikan kepada kepala teknolog pembelajaran yaitu agar teknolog pembelajaran lebih jeli dalam memanfaatkan kemampuan dan keterampilan dalam mengembangkan sebuah media.

Pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Ni Ketut Suarni, MS. selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan atas motivasi, fasilitas dan kebijaksanaan yang diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
2. Ibu Dr. Desak Putu Parmiti, MS. selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Ganesha yang telah memberikan petunjuk dan kebijakan untuk menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
3. Bapak Drs. I Made Suarjana, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Dasar Universitas Pendidikan Ganesha yang telah memberikan petunjuk dan kebijakan untuk menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
4. Bapak Dr. I Wayan Widiana, S.Pd., M.Pd. selaku pembimbing I yang telah banyak memberikan arahan, motivasi, dan petunjuk selama penyusunan skripsi ini sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
5. Bapak Adrianus I Wayan Ilia Yuda Sukmana, S.Kom., M.Pd. selaku pembimbing II yang telah banyak memberikan arahan, motivasi, dan petunjuk selama penyusunan skripsi ini sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
6. Bapak dan Ibu Dosen di lingkungan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah bersedia memberikan data validitas pengembangan produk.
7. Made Wresunu, S.Pd. selaku kepala SDN 2 Bengkala yang telah memberikan izin untuk mengadakan penelitian di sekolah yang dipimpinnya.
8. Made Mudiarsa, S.Pd. selaku wali kelas IV SDN 2 Bengkala atas segala bantuan dan kerjasamanya selama penelitian.
9. Kedua orang tua, Bapak dan Ibu yang telah memberikan semangat dan dukungan serta memberikan motivasi dan dorongan.
10. Rekan-rekan mahasiswa dan semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu per satu telah membantu sehingga terselesaikannya penyusunan skripsi ini.

Daftar Pustaka

- Afandi. 2015. "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar". *Jurnal Inovasi Pembelajaran*. Vol. 1. No. 1 (hlm. 77-89).
- Anggara, I Made Citra., dkk. 2017. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TPS Berbantuan Peta Konsep Terhadap Penguasaan Kompetensi Pengetahuan IPA Siswa Kelas IV". *Internasional Journal of Elementary Education*. Vol.1. No. 4 (hlm.272-280).
- Darmawan, L. A.,dkk. 2019. "Pengembangan Media Pembelajaran Susun Kotak pada Tema Ekosistem". *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, Volume 3, Nomor 1 (hlm.14-17).
- Hidayah, Prastyaning., dkk. 2018. "Pengembangan Media Sepeda (Sistem Peredaran Darah) dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar". *Internasional Journal of Elementary Education*. Vol.2. No. 4 (hlm. 306-310).
- Martini, P. W. S., dkk. 2018. "Pengembangan Wayang Tokoh Dongeng Berbasis Pendidikan Karakter pada Pelajaran Bahasa Bali Kelas III Sekolah Dasar". *Jurnal Jurusan Teknologi Pendidikan*, Volume 9, Nomor 2 (hlm.74-85).
- Pon a, P. J. R., dkk. 2018. "Pengembangan Media Video Animasi pada Pembelajaran Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar". *Jurnal Jurusan Teknologi Pendidikan*, Volume 9, Nomor 2 (hlm.8-18).
- Pramita, Amilia.,dkk. 2016. "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Pada Materi Senyawa Hidrokarbon Kelas XI SMA Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa". *Unesa Journal of Chemical Education*. Vol. 5. No. 2 (hlm. 336-344).

- Purnawan, dkk. 2018. "Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Animasi Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA Siswa Kelas V". *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*. Vol.2. No. 2 (hlm. 180-190).
- Putri, N. M. L. K., dkk., 2017. "Pengembangan Video Pembelajaran dengan Bahasa Isyarat Berbasis Pendidikan Karakter pada Siswa Kelas V di SDLB-B Negeri 1 Buleleng Tahun Pelajaran 2017/2018". *E-Journal Edutech*, Volume 8, Nomor 2 (hlm.1- 11).
- Rakhmadhani, Nuzul., dkk. 2013. "Pengaruh Penggunaan Metode Teams Games Tuournaments Berbantuan Media Teka-teki Silang dan Ular Tangga dengan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Siswa Pada Materi Koloid Kelas XI SMA Negeri 1 Simo Tahun Pelajaran 2011/2012". *Jurnal Pendidikan Kimia*. Vo. 2. No. 4 (hlm. 190-197).
- Suarmika, P. B. A., dkk. 2018. "Pengembangan Media Pembelajaran Film Pendek Berbasis Kearifan Lokal pada Mata Pelajaran Agama Hindu Kelas V di SD Negeri 4 Banyuning Tahun Pelajaran 2017/2018". *Jurnal Jurusan Teknologi Pendidikan*, Volume 9, Nomor 2 (hlm.269-280).
- Sudarmika, K. B., dkk. 2018. "Pengembangan Media Ular Tangga Inovatif untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar". *Jurnal Jurusan Teknologi Pendidikan*, Volume 9, Nomor 2 (hlm.19-28).
- Suryani, Nunuk & Leo Agung. 2012. *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Ombak.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Tegeh, I Made & I Made Kirna. 2010. *Metode Pengembangan*. Singaraja: UNDIKSHA.
- Tegeh, I Made & Sri Budiartini. 2017. "Pengaruh Model Pembelajaran *Question Student Have (QSH)* Berbantuan Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar IPA". *Internasional Journal of Elementary Education*. Vol.1. No. 2 (hlm.137-144).
- Tegeh, I Made., dkk. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu