

PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA INOVATIF UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Kadek Bisma Sudarmika¹, Desak Putu Parmiti², Alexander Hamonangan Simamora³

Jurusan Teknologi Pendidikan
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Indonesia

e-mail: bisma011296@gmail.com¹, dp-parmiti@undiksha.ac.id²,
alexander.simamora@undikhsa.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan rancang bangun/desain pengembangan media visual ular tangga inovatif, (2) untuk mengetahui validitas hasil pengembangan media visual ular tangga inovatif menurut review para ahli dan uji coba produk, dan (3) untuk mengetahui efektivitas media visual ular tangga inovatif dalam meningkatkan minat belajar mata pelajaran Tematik kelas IV di SD Negeri 3 Kaliuntu. Untuk model pengembangan yang digunakan untuk melakukan rancang bangun dalam pengembangan media yaitu Model Hannafin and Peck. Model pengembangan ini memiliki 4 tahap utama yaitu (1) tahap analisis kebutuhan, (2) tahap desain, (3) tahap pengembangan dan implementasi, serta (4) tahap revisi dan evaluasi yang dilakukan pada tiap tahap yang dikerjakan. Validitas media dilakukan dengan menguji cobanya kepada ahli desain pembelajaran, media pembelajaran, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan Untuk hasil validitas pengembangan media visual ular tangga inovatif yaitu untuk ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan secara berurutan yaitu 88%, 95%, 95%, 93,1%, dan 91,30%. Hasil uji efektivitas yang dianalisis dengan teknik statistik inferensial (uji-t) mendapatkan hasil rata-rata pretest (26,17) < hasil rata-rata posttest (63,96). Setelah dilakukan perhitungan secara manual dengan menggunakan uji-t didapatkan hasil yang menunjukkan thitung (51,49) > dari ttabel (2,45) sehingga H0 ditolak dan H1 diterima artinya ada efektifitas media visual ular tangga inovatif terhadap minat belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Tematik di SD Negeri 3 Kaliuntu

Kata Kunci: minat belajar, pengembangan, ular tangga.

Abstract

This research aimed (1) to describe the design development for innovative visual media of snake and ladder, (2) to determine the validity development results of innovative visual media of snake and ladder according to expert reviews and product trials; and (3) to determine the effectiveness of innovative visual media of snake and ladder for raising interest in learning the fourth-grade Thematic lesson at SD Negeri 3 Kaliuntu. For the development model used to do the design in the development of media, that was Hannafin and Peck's model. This development model had four main stages: (1) need assesment, (2) design, (3) development and implementation, and (4) revision and evaluation at each stage. Media validity had done by testing the experiments to the designer of learning, expert on media learning, individual testing, small group trials and field trials. For validating innovative visual media of snake and ladder for the designer of learning, expert on media learning, individual testing, try small groups and field trials sequentially are 88%, 95%, 95%, 93.1%, and 91.30%. The effectiveness test results is analysing by inferential statistical techniques (t-test) get average result of the pretest (26.17) < average result of posttest (63.96). After doing the calculation manually by using t-test get result which show tcount (51,49) > from ttable (2,45), so H0 rejected and H1 accepted that mean there is effectiveness of innovative visual media of snake and ladder

to interest in learning of student for fourth-grade in Thematic lesson at SD Negeri 3 Kaliuntu

Keywords: development, interest in learning, snake and ladder.

PENDAHULUAN

Pembangunan yang dilakukan di Indonesia memang lebih mengarah kepada meningkatkan kualitas sumber daya yang dimiliki oleh negara ini. Sumber daya manusia sangatlah diperlukan terutama di dalam bidang pendidikan guna menciptakan sumber daya manusia yang berkompetensi di bidangnya masing-masing. Sehubungan dengan itu, pendidikan formal merupakan suatu cara atau wahana dalam pembangunan sumber daya manusia yang berkualitas.

Hal yang menjadi acuan sekarang itu cara menciptakan suatu hal yang sempurna bukanlah perkara mudah. Seperti siswa yang masih belum bisa menentukan arah kemana siswa yang akan dicapai ketika diberikan kebebasan dalam menentukan arah pencapaiannya sendiri. Ditambah lagi dengan kurang maksimalnya penyerapan pemahaman pada diri siswa dalam memahami apa yang akan dicapai nantinya.

Melalui wawancara dan penyebaran angket pada tanggal 25 November 2017 untuk guru dan siswa kelas IV di SD Negeri 3 Kaliuntu mendapatkan beberapa hasil. Pertama hasil wawancara guru kelas IV bernama Ni Wayan Kariasih menyatakan bahwa masih terdapat beberapa siswa yang masih mengalami hambatan dalam pembelajaran. Hasil yang kedua yaitu dari penyebaran angket yang diberikan kepada siswa mengenai minat belajar. Minat belajar diukur dengan tujuan mengetahui seberapa besar minat siswa dalam menerima pembelajaran di kelas. Adapun hasil untuk minat belajar siswa sekitar 80% memiliki minat belajar yang baik.

Meskipun baik, akan tetapi masih terjadi permasalahan yang cukup mengganggu dalam pembelajaran seperti siswa masih senang dalam memperhatikan dan menyapa teman-temannya yang bermain diluar, siswa masih malu bertanya kepada guru ketika

menghadapi masalah, siswa masih suka bercanda ketika pelajaran berlangsung, siswa bingung ketika belajar tematik dan siswa tidak menggunakan alat-alat peraga yang bisa membantu siswa dalam belajar tematik dengan mudah.

Selain itu, guru masih belum mampu mengembangkan model, metode dan media yang dapat digunakan untuk menarik perhatian siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran pada materi yang ingin dipahami. Kesulitan dalam memilih media yang akan digunakan sesuai dengan gaya belajar siswa yang beragam sehingga guru merasa bingung dalam penggunaan media pada pembelajaran.

Berdasarkan analisis yang dilakukan terhadap guru dan para siswa kelas IV di SD 3 Kaliuntu, maka sangat diperlukannya media dan bahan ajar yang relevan. "Media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar" (Gagne dalam Sadiman, dkk, 2009:6). Melalui tersedianya media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan karakteristik siswa, diharapkan pembelajaran akan berlangsung secara efektif dan efisien. Media yang akan dikembangkan yaitu media yang dapat menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan

Media berbasis permainan akan menjadi solusi dalam mengatasi permasalahan kali ini. Permainan digunakan juga dilihat dari karakteristik siswa kelas IV yang masih senang bermain. Menurut Wulanyani (2013:183) menyatakan "secara psikologis, anak-anak lebih membutuhkan suasana bermain yang menyenangkan dalam belajar".

Maka dari itu, media yang akan dikaitkan yaitu media dengan konsep permainan ular tangga. Ular tangga merupakan permainan yang sudah di kenal oleh seluruh anak di Indonesia bahkan di seluruh dunia. "Ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak

yang dimainkan oleh dua orang atau lebih” (Said dan Budimanjaya, 2015:240). Permainan ini juga akan memaksimalkan perhatian siswa dalam pembelajaran terutama siswa yang memiliki minat belajar rendah di sekolah.

“Minat belajar adalah sesuatu keinginan atau kemauan yang disertai perhatian dan keaktifan yang disengaja yang akhirnya melahirkan rasa senang dalam perubahan tingkah laku, baik berupa pengetahuan, sikap maupun keterampilan” (Supardi, dkk, 2012:76). Perlu diketahui pula bahwa minat adalah salah satu dari faktor yang dapat mempengaruhi usaha yang dilakukan seseorang khususnya dalam belajar. Untuk mencapai tujuan dalam belajar, maka dilakukan pengembangan media ular tangga ini.

Menurut Tegeh (2008:52) menyatakan “kawasan pengembangan berakar pada produksi media”. Pengembangan adalah proses penerjemahan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik. Kawasan pengembangan mencakup banyak variasi teknologi yang digunakan dalam pembelajaran. Salah satunya media cetak yang dikembangkan pada pengembangan media ular tangga yang digunakan di dalam penelitian.

Permainan ular tangga merupakan sebuah permainan sederhana yang sering dilakukan oleh-anak-anak hingga orang dewasa dalam mengisi waktu luang. Pendapat Leelasantham (2012:54) menegaskan bahwa pada umumnya sangat mudah untuk bermain permainan ular dan tangga yang merupakan permainan populer untuk hiburan dan relaksasi terutama untuk anak-anak dan remaja.

Sedikit sejarah awal dari permainan ular dan tangga yang diciptakan di abad ke 2 SM dengan nama “Paramapada Sopanam” (Ladder to Salvation). Permainan ini dikembangkan oleh pemuka agama hindu yaitu Gyandev untuk mengajarkan kepada anak-anak mengenai penghargaan sebagai pelajaran moralitas dimana ular adalah pertanda buruk dan tangga mewakili nilai-nilai yang baik. Kemudian permainan ini masuk ke Inggris pada tahun 1892 dan pada tahun 1943 namanya di ubah menjadi “Chutes

and Ladders” oleh Milton Bradley di Amerika untuk di komersilkan. Tidak ada bukti secara spesifik kapan permainan ini masuk ke Indonesia. Namun permainan ini telah menjadi bagian dari permainan tradisional di Indonesia meski tidak ada informasi rinci tentang kemunculannya di Indonesia. Permainan ini juga bisa digunakan sebagai alat untuk mendidik, menghibur dan membangun komunikasi interaktif antar pemain. (Nachiappan dkk, 2014:220, Wulanyani, 2013:184).

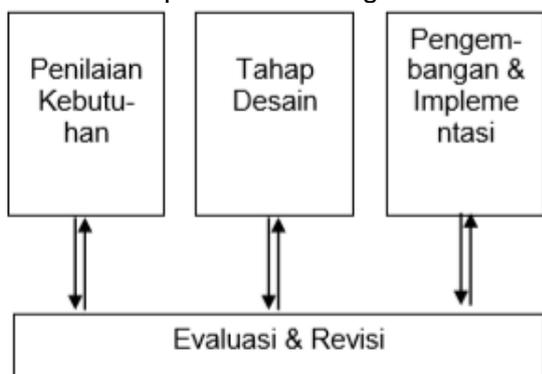
Hal yang terpenting dalam mengerjakan media ular tangga ini yaitu langkah-langkah dalam pengerjaan medianya. Model pengembangan produk harus dipilih sesudah dengan media yang akan dikembangkan. Menurut Tegeh, dkk (2014:1) menyatakan “model desain Hannafin and Peck adalah model yang sederhana namun elegan. Adapun ketiga fase terhubung kegiatan evaluasi dan revisi”. Model ini disebut sederhana karena sedikit langkah atau fase namun apabila tidak dilaksanakan akan berakibat sangat buruk.

Menurut Tegeh, dkk (2014:1-4) menyatakan ada tahap-tahap dalam model pengembangan Hannafin and Peck yaitu (1) Tahap Penilaian Kebutuhan, penilaian terhadap kebutuhan dalam mengembangkan suatu produk pembelajaran adalah hal pertama yang sangat penting dalam mengembangkan suatu produk pembelajaran. Karena melalui penilaian terhadap kebutuhan, maka akan diperoleh produk pembelajaran yang sesuai dengan keadaan dan karakteristik peserta didik. (2) Tahap Desain adalah tahap kedua dalam model Hannafin and Peck. Pada tahap ini yang memfokus pengembangan adalah upaya untuk menyelidiki masalah atau kesenjangan pembelajaran yang sedang dihadapi.

Langkah penting harus diperhatikan dalam proses desain sebuah program pembelajaran adalah menentukan pengalaman belajar atau learning experience yang perlu dimiliki siswa selama mengikuti aktivitas pembelajaran. (3) Tahap Pengembangan dan Implementasi, langkah pengembangan mencakup kegiatan menggabungkan metode, media seta

strategi pembelajaran yang sesuai dengan dipersiapkan untuk digunakan dalam menyampaikan materi atau substansi dari program pembelajaran. Produk pembelajaran yang sudah dikembangkan kemudian di evaluasi sehingga diperoleh perangkat yang sesuai kebutuhan dan dapat diimplementasikan dalam pembelajaran secara nyata. (4) Tahap Evaluasi dan Revisi adalah tahap yang sangat penting dalam penyempurnaan dari suatu perangkat pembelajaran. Model Hannafin and Peck proses evaluasi dan revisi berlangsung di setiap fase, sehingga ketiga fase dalam model ini terhubung pada tahap “mengevaluasi dan merevisi”.

Secara lebih jelas, model Hannafin and Peck dapat dilihat sebagai berikut.



Gambar 1. Model Hannafin and Peck

Berdasarkan pemaparan diatas maka ada tiga tujuan dari dilakukannya penelitian ini yang dapat diambil. Adapun yaitu tujuan yang pertama mendeskripsikan rancang bangun/desain pengembangan media visual ular tangga inovatif, tujuan yang kedua untuk mengetahui validitas hasil pengembangan media visual ular tangga inovatif menurut review para ahli dan uji coba produk, dan tujuan yang ketiga untuk mengetahui efektivitas media visual ular tangga inovatif dalam meningkatkan minat belajar mata pelajaran Tematik kelas IV di SD Negeri 3 Kaliuntu.

METODE

Data yang dikumpulkan melalui pelaksanaan evaluasi formatif dikelompokkan menjadi tiga bagian, yaitu: (1) data hasil review ahli desain pembelajaran, data hasil review ahli media pembelajaran, (2) data dari evaluasi tahap

kedua berupa data hasil review uji coba perorangan, data hasil review uji coba kelompok kecil, hasil review uji coba lapangan dan (3) data dari hasil uji efektivitas media ular tangga inovatif dari pengumpulan angket.

Produk media pembelajaran berupa media visual ular tangga inovatif sebagai hasil dari penelitian pengembangan ini diuji validitas dan keefektifannya. Validitas media pembelajaran diketahui melalui analisis kegiatan uji coba yang dilaksanakan melalui beberapa tahap, yakni: (a) review oleh ahli desain pembelajaran, dan ahli media pembelajaran, (b) uji coba perorangan, (c) uji coba kelompok kecil, dan (d) uji coba lapangan. Tingkat keefektifan media pembelajaran diketahui melalui penyebaran angket siswa pada saat uji lapangan. Hasil angket yang diperoleh akan dianalisis menggunakan rubrik yang sudah dirancang.

Seluruh data yang diperoleh dikelompokkan menurut sifatnya menjadi dua, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif dan data kuantitatif diperoleh dari hasil review ahli desain pembelajaran dan ahli media pembelajaran melalui angket/kuesioner. Data kualitatif dan data kuantitatif juga diperoleh dari hasil review uji coba perorangan, data hasil review uji coba kelompok kecil, hasil review uji coba lapangan. Data kualitatif dan kuantitatif didapat dari hasil uji efektivitas media ular tangga inovatif dari pengumpulan angket.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode kuesioner. Menurut Agung (2014:99) “metode kuesioner adalah cara memperoleh atau mengumpulkan data dengan mengirimkan suatu daftar pertanyaan / pernyataan pernyataan kepada responden/subjek penelitian”. Dari data kuesioner ini akan mendapatkan suatu data yang berguna dalam memperbaiki media yang akan dikembangkan.

“Teknik analisis deskriptif kuantitatif ialah suatu cara pengolahan data yang dilakukan dengan jalan menyusun secara sistematis dalam bentuk angka-angka dan atau persentase, mengenai suatu objek yang diteliti, sehingga diperoleh kesimpulan umum”

(Agung, 2014:250). Rumus yang digunakan untuk menghitung persentase dari masing-masing subjek adalah sebagai berikut:

$$\frac{\sum(\text{jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{n \times \text{bobot}} \times 100\% \quad (1)$$

Keterangan:

Σ = jumlah

n = jumlah seluruh item angket

Selanjutnya untuk menghitung persentase keseluruhan subjek digunakan rumus:

$$\text{Persentase} = \frac{F}{N} \quad (2)$$

Keterangan:

F = jumlah persentase keseluruhan subjek

N = banyak subjek

Untuk dapat memberikan makna dan pengambilan keputusan digunakan tabel 01 yaitu ketentuan sebagai berikut.

Untuk dapat memberikan makna dan pengambilan keputusan digunakan tabel 01 yaitu ketentuan sebagai berikut

Pengujian hipotesis digunakan uji-t berkorelasi agar pemuktakhiran hasil dengan menggunakan 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 Uji Liliefors. Menurut Koyan (2012:108) menyatakan tentukan nilai $L_0 = |F(z) - S(z)|$, hitung selisihnya, kemudian bandingkan dengan nilai L_t dari tabel Liliefors. Jika $L_0 < L_t$ maka H_0 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Setelah melakukan uji normalitas, langkah selanjutnya melakukan uji homogenitas yang berguna untuk mencari tingkat kehomogenan secara dua pihak yang diambil dari kelompok-kelompok terpisah dari satu populasi yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Untuk menguji homogenitas varians untuk kedua kelompok digunakan uji Fisher (F), sebagai berikut.

Tabel 01. Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5 (Tegeh & Kirna, 2010:101)

No	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
1	90% - 100%	Sangat Baik	Tidak perlu di revisi
2	75% - 89%	Baik	Direvisi seperlunya
3	65% - 74%	Cukup	Cukup banyak revisi
4	55% - 64%	Kurang	Banyak revisi
5	0% - 54 %	Sangat Kurang	Direvisi total

“Analisis statistik inferensial yaitu suatu cara pengolahan data yang dilakukan dengan jalan menerapkan rumus-rumus statistik inferensial untuk menguji suatu hipotesis penelitian yang diajukan oleh peneliti, dan kesimpulan ditarik berdasarkan

hasil pengujian terhadap hipotesis” (Agung, 2014:110). Analisis statistik inferensial ini digunakan untuk mengetahui tingkat efektivitas produk terhadap meningkatkan minat belajar pada siswa kelas IV di SD 3 Kaliuntu sebelum dan sesudah menggunakan produk pengembangan media ular tangga inovatif.

$$F = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varians terkecil}} \quad (3)$$

Kriteria pengujian H_0 diterima jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ yang berarti sampel homogen. Uji dilakukan pada taraf signifikan 5%

dengan derajat kebebasan untuk pembilang $n_1 - 1$ dan derajat kebebasan untuk penyebut $n_2 - 1$.

Teknik analisis yang digunakan untuk pengujian hipotesis adalah teknik analisis uji-t berkorelasi atau dependen. Dasar penggunaan teknik uji-t berkorelasi

ini adalah menggunakan dua perlakuan yang berbeda terhadap satu sampel. Pada penelitian ini akan menguji perbedaan minat belajar Tematik sebelum dan sesudah menggunakan produk ular tangga inovatif terhadap satu kelompok. Rumus untuk uji-t berkorelasi adalah sebagai berikut.

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2} - 2r\left(\frac{s_1}{\sqrt{n_1}}\right)\left(\frac{s_2}{\sqrt{n_2}}\right)}} \quad (4)$$

Keterangan:

X_1 = rata-rata sampel 1 (sebelum menggunakan media)

X_2 = rata-rata sampel 2 (sesudah menggunakan media)

S_1 = simpangan baku sampel 1 (sebelum menggunakan media)

S_2 = simpangan baku sampel 2 (sebelum menggunakan media)

S_1^2 = varians sampel 1

S_2^2 = varians sampel 2

R = korelasi antara dua sampel

Hasil uji coba dibandingkan ttabel dengan taraf signifikasn 0,05 (5%) untuk mengetahui adanya efektivitas pada produk media ular tangga inovatif terhadap minat belajar pada mata pelajaran tematik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan pada kelas IV semester Genap di SDN 3 Kaliuntu. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 23 orang siswa. Adapun pengembangan Media Ular Tangga Inovatif ini dilakukan dengan menggunakan model Hannafin and Peck yang meliputi tahap analisis kebutuhan, tahap desain, tahap pengembangan dan tahap implementasi

Hasil analisis berdasarkan observasi dan penyebaran angket ditemukan bahwa karakteristik masing-masing siswa di SDN 3 Kaliuntu merupakan siswa yang jarang menggunakan media pembelajaran. Karakteristik mereka yang lebih menyukai bermain saat belajar, tidak tepat jika diberikan media visual yang hanya bersifat statis saja. Selain itu, beberapa

siswa yang masih mengalami hambatan dalam pembelajaran. Analisis konten pembelajaran dilakukan dengan memilih tema pembelajaran yang relevan dengan produk pembelajaran yang dikembangkan, menetapkan subtema dan mengidentifikasi kompetensi inti, kompetensi dasar, dan indikator pencapaian yaitu Tema 7 Indahya Keberagaman Negeriku dan Subtema 1 Keberagaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku di kelas IV semester genap.

Pada tahap desain dilakukan dua hal yaitu (1) pemilihan perangkat lunak (software) yang digunakan dalam mengembangkan media ini yaitu CorelDraw X5 dan Photoshop CS3 dan (2) membuat desain flowchart bertujuan untuk menspesifikasikan alur permainan dari mulai permainan hingga sampai akhir dari seperangkat Media Ular Tangga Inovatif. Desain media yang dikembangkan saat ini akan menggunakan warna dominan yaitu biru. Menurut Sudarma, dkk (2015:45) menyatakan "orang akan tertarik pada desain grafis pertama kali pada warna yang dapat mencerminkan suasana hati bagi yang melihatnya". Untuk warna biru sendiri berarti sejuk, damai dan dingin sehingga akan membuat orang yang memandangnya akan merasa nyaman memandangnya. Pada media ini juga ditambahkan gambar ular dan tangga yang sedikit mencolok untuk menonjolkan yang menjadi pokok utama dalam permainan ini. Tidak hanya itu saja, pada alas media ular tangga juga di sisipkan beberapa gambar yang akan menambah kemenarikan media ini tersendiri sehingga tidak terkesan monoton.

Tahap selanjutnya yaitu pengembangan dan implementasi. Aktivitas yang dilakukan pada tahap ini ialah penghasilan diagram alur, pengujian, serta penilaian formatif dan penilaian sumatif. Dokumen rancangan media akan dijadikan landasan bagi pembuatan media permainan ini yang dapat membantu proses pembuatan media pembelajaran baik dalam menentukan bahan, kartu topik dalam permainan dan kelengkapan dalam bermain. Berdasarkan teori dalam desain pesan yang mengandung prinsip Motivasi dalam desain teks dan gambar terdapat 6

prinsip (Sudarma, dkk., 2015:17) yaitu pertama memberikan kesan positif terhadap permainan dengan cara menggunakan warna dan gambar yang menarik. Kedua keterbacaan teks yang menggunakan kalimat yang pendek dalam kartu topik yang dibuat. Ketiga, kejelasan gambar yang digunakan dalam media. Keempat, tata letak yang sederhana dan tidak rumit membuat siswa sekolah mudah dan nyaman melihat media. Kelima, kemenarikan gambar gambar yang digunakan dan keenam dapat membangkitkan minat siswa untuk belajar sambil bermain menggunakan media.

Tahap implementasi untuk mengetahui respon siswa dari segi kemenarikan dan kelayakannya produk dengan sebelumnya dilakukan validasi produk oleh para ahli dan uji coba produk. Pada tahap ini, hal yang dilakukan yaitu mengetahui hasil pengembangan yang dibuat kemudian diterapkan dalam pembelajaran Tematik di kelas IV untuk mengetahui respon siswa terhadap media ular tangga ini contohnya meliputi kemenarikan, ketahanan, dan efisiensi dalam pembelajaran.

Ketika melalui tiap tahap, akan selalu dilakukan evaluasi dan revisi yang digunakan untuk memperbaiki produk yang dihasilkan. Penilaian yang misalkan penilaian formatif yaitu penilaian yang dilakukan sepanjang proses pengembangan media ini. Penilaian sumatif yaitu penilaian yang dilakukan untuk mengetahui efektif tidaknya produk yang dikembangkan dalam proses pembelajaran dengan melakukan tahap uji efektivitas.

Setelah tahap pengembangan media selesai dikerjakan, langkah berikutnya melakukan validitas terhadap media yang dikembangkan. Validitas dilakukan dengan melakukan review dari ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, uji perorangan, uji kelompok kecil, dan uji lapangan. Adapun tabel 02 rekapitulasi dari hasil masing-masing penilaian sebagai berikut.

Sedangkan untuk uji normalitas dilakukan terhadap data hasil minat belajar siswa terhadap mata pelajaran tematik yang terdiri dari dua kelompok yaitu (1) hasil minat belajar siswa pada

mata pelajaran tematik sebelum menggunakan Media Ular Tangga Inovatif, dan (2) hasil minat belajar siswa pada mata pelajaran tematik setelah menggunakan Media Ular Tangga Inovatif. Hasil perhitungan dengan menggunakan teknik Liliefors, diperoleh L_0 (pretest = 0,1366; posttest = 0,1403) < L_t (0,1798) dengan taraf signifikan 5%. Dengan demikian semua data skor hasil minat belajar siswa mata pelajaran Tematik berdistribusi normal.

Uji homogenitas juga dilakukan dimana uji homogenitas berfungsi untuk mengetahui apakah sampel yang digunakan untuk uji validitas produk memiliki data yang homogen atau sama dengan sampel yang akan digunakan untuk uji efektivitas. Uji homogenitas dilakukan di kelas IV sebagai sampel uji efektivitas produk. Data yang digunakan untuk uji homogenitas yaitu hasil minat belajar siswa pretest dan posttest. Hasil pengujian Fhitung yaitu 1,07 sedangkan untuk Ftabel yaitu 2,05 dengan taraf signifikansi 5%. Jadi dapat disimpulkan bahwa $F_{hitung} > F_{tabel}$ sehingga kedua data tersebut memiliki persebaran data yang homogen.

Setelah melakukan uji normalitas dan uji homogenitas telah dilakukan dan mendapatkan hasil data yang didistribusikan normal dan homogen, langkah selanjutnya yaitu uji hipotesis dengan menggunakan uji t-test. Dari hasil uji-t yang sudah diperoleh thitung yaitu 51,49 dan ttabel yaitu 2,45 untuk derajat kebebasan (db) yaitu 44 dari taraf signifikan 5%. Hal ini berarti thitung > ttabel sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Tabel 02. Persentase Hasil Validitas Pengembangan

No	Subjek Uji Coba Media Ular Tangga Inovatif	Hasil Validitas
1	Uji Ahli Desain Pembelajaran	88%
2	Uji Ahli Media Pembelajaran	95%
3	Uji Coba Perorangan	95%
4	Uji Coba Kelompok Kecil	93,1%
5	Uji Coba Lapangan	91,30%

Berdasarkan kriteria pengujian, H₀ ditolak dan H₁ diterima yang artinya ada efektivitas media visual ular tangga inovatif terhadap minat belajar mata pelajaran Tematik kelas IV di SD Negeri 3 Kaliuntu tahun ajaran 2017/2018.

Hasil penelitian ini memiliki beberapa implikasi yang dijabarkan yaitu pertama secara data nyata (empiris) terbukti bahwa menggunakan Media Ular Tangga Inovatif lebih efektif dalam proses pembelajaran di kelas dan berpengaruh baik terhadap hasil minat belajar siswa di dalam kelas.

Kedua rata-rata hasil minat belajar siswa pada mata pelajaran tematik setelah menggunakan Media Ular Tangga Inovatif lebih tinggi dibandingkan rata-rata hasil minat belajar siswa pada mata pelajaran tematik sebelum menggunakan Media Ular Tangga Inovatif. Berdasarkan hal tersebut, maka Media Ular Tangga Inovatif dapat diterapkan dalam pembelajaran Tematik di sekolah yang lain sebagai upaya untuk meningkatkan minat belajar siswa yang masih dianggap rendah.

Terakhir untuk pengembangan ilmu, Media Ular Tangga Inovatif dapat dikembangkan untuk materi lainnya, bahkan untuk mata pelajaran juga dapat menggunakan media ini. Misalkan mata pelajaran Matematika yang nantinya harus disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan dan mempersiapkan segala kelengkapan bermain media ini sehingga berjalan lancar sesuai dengan yang sebelumnya di muat pada media ini yaitu mata pelajaran Tematik.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang diuraikan dapat disimpulkan yaitu Pertama mengenai rancang bangun Media Ular Tangga Inovatif dikembangkan dengan model pengembangan Hannafin and Peck. Model pengembangan ini memiliki beberapa tahapan yang harus dilakukan yaitu tahap analisis kebutuhan, tahap desain, tahap pengembangan dan implementasi, serta tahap revisi dan evaluasi yang dilakukan pada tiap masing-masing tahap yang dikerjakan.

Kedua hasil validitas dari produk Media Ular Tangga Inovatif yang sudah dikembangkan yaitu untuk ahli desain pembelajaran memberikan penilaian baik (88%). Untuk ahli media pembelajaran memberikan penilaian sangat baik (95%). Untuk uji perorangan mendapatkan penilaian sangat baik (95%), uji kelompok kecil mendapatkan penilaian sangat baik (93,1%), dan uji coba lapangan mendapatkan penilaian sangat baik (91,30%). Penilaian sudah dengan disesuaikan konversi tingkat pencapaian skala 5. Secara umum dari hasil penilaian uji para ahli dan uji coba siswa, media sudah dinyatakan valid karena telah mencapai kriteria baik dan sangat baik. Media juga sudah dapat digunakan dalam pembelajaran di sekolah

Terakhir yaitu hasil uji efektivitas yang dianalisis dengan teknik statistik inferensial (uji-t) mendapatkan hasil rata-rata pretest minat belajar siswa yaitu 26,17 sedangkan untuk rata-rata hasil posttest minat belajar siswa lebih besar yaitu 63,96. Setelah dilakukan perhitungan secara manual dengan menggunakan uji-t didapatkan hasil yang menunjukkan thitung lebih besar dari ttabel yaitu $51,49 > 2,45$ sehingga H₀ ditolak dan H₁ diterima artinya terdapat efektivitas dalam pemanfaatan media visual ular tangga inovatif terhadap minat belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Tematik di SD Negeri 3 Kaliuntu.

Berdasarkan hasil penelitian ini, maka saran-saran yang dapat berikan adalah pertama kepada siswa agar dapat memanfaatkan Media Ular Tangga

Inovatif ini dengan secara baik dan benar. Media ini bukan hanya dapat digunakan pada mata pelajaran ini saja, namun dapat digunakan untuk mata pelajaran dan bahkan pada kelas yang lainnya. Dengan memanfaatkan Media Ular Tangga Inovatif secara optimal, maka diharapkan minat belajar siswa akan semakin meningkatkan pada setiap pembelajaran.

Kedua kepada Guru Mata Pelajaran disarankan agar menggunakan Media Ular Tangga Inovatif apabila mengalami permasalahan yang sama dalam meningkatkan minat belajar siswa. Disarankan juga guru agar dapat mengembangkan topik-topik pertanyaan yang dapat dimuat dalam permainan ini, maka dengan dilakukannya hal tersebut, media dapat lebih dimaksimalkan lagi penggunaannya.

Ketiga kepada Kepala SDN 3 Kaliuntu yaitu agar dapat mengambil tindakan untuk mengadakan suatu pelatihan bagi guruguru dalam mengembangkan media pembelajaran yang bersifat menyenangkan seperti permainan. Melalui pelatihan ini selain guru mendapatkan pengetahuan dan keterampilan, kepala sekolah juga dapat memfasilitasi guru dalam mengembangkan proses pembelajaran di sekolah tersebut.

Keempat kepada 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.

Kelima kepada Teknolog Pembelajaran agar menjadi teknolog pembelajaran lebih jeli dalam memanfaatkan kemampuan dan keterampilan dalam mengembangkan sebuah media. Hal ini dikarenakan media pembelajaran pada dasarnya sangat dibutuhkan oleh siswa dalam pembelajaran. Maka dari itu, sangat diharapkan para teknolog pembelajaran dapat lebih jeli lagi dalam melihat peluang-peluang ini.

UCAPAN TERIMAKASIH

Pada kesempatan ini, penyusun mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ni Ketut Suarni, M.S. selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan atas motivasi dan fasilitas yang diberikan sehingga bisa menyelesaikan studi sesuai dengan rencana.
2. Dr. I Komang Sudarma, S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Jurusan Teknologi Pendidikan dan staf dosen atas
3. motivasi yang diberikan dalam penyelesaian penelitian ini.
4. Dr. Desak Putu Parmiti, M.S., selaku Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, arahan, petunjuk, dan motivasi dalam penyelesaian penelitian ini.
5. Alexander Hamonangan Simamora, S.E., M.Pd., selaku Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan, petunjuk, dan motivasi dalam penyelesaian penelitian ini.
6. Staf dosen di lingkungan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah bersedia memberikan motivasi dan pengarahan dalam penyelesaian penelitian ini.
7. Kepala SDN 3 Kaliuntu beserta guru yang sudah memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut, sehingga penelitian ini dapat berjalan lancar.

DAFTAR RUJUKAN

- Agung, A. A. Gede. 2014. Metodologi Penelitian Pendidikan. Malang: Aditya Media
- Koyan, I Wayan. 2012. Statistik Pendidikan: Teknik Analisis Data Kuantitatif. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha Press.
- Leelasantitham, Adisorn. 2012. "Snake and Ladder Game for Enjoyable Human Relaxation Using A Wireless Small Robot". International Journal of Applied Biomedical Engineering. Volume 5, Nomor 1 (hlm.54-60). Tersedia di

- <http://www.ijabme.org/imagestories/ijabme/2012/ijabme-5-no9-2012.pdf> (diakses tanggal 2 Desember 2017).
- Nachiappan, Suppiah, dkk. 2014. "Snake and Ladder Games in Cognition Development on Students with Learning Difficulties". *Review of Arts and Humanities*. Volume 3, Nomor 2 (hlm.217-229). Tersedia di http://rahnet.com/journals/rah/Vol_3_No_2_June_2014/15.pdf (diakses tanggal 2 Desember 2017)
- Sadiman, Arief S., dkk. 2009. *Media Pendidikan; Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Said, Alamsyah dan Andi Budimanjaya. 2015. *95 Strategi Mengajar Multiple Intelligences; Mengajar Sesuai Kerja Otak dan Gaya Belajar Siswa*. Jakarta: Kencana.
- Sudarma, I Komang, dkk. 2015. *Desain Pesan; Kajian Analitis Desain Visual (Teks dan Image)*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Supardi, U.S. 2012. "Pengaruh Media Pembelajaran dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Fisika". *Jurnal Formatif*. Volume 2, Nomor 1 (hlm.7181). Tersedia di portal.kopertis3.or.id/bitstream/123456789/738/1/Supardi%20dkk%2071-81.pdf (diakses tanggal 27 November 2017).
- Tegeh, I Made, dkk. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Tegeh, I Made. 2008. *Teknologi Pendidikan; Sebuah Pengantar*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Tegeh, I Md. dan I Md. Kirna. 2010. *Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Wulanyani, Ni Made Swasti. 2013. "Meningkatkan Pengetahuan Kesehatan melalui Permainan Ular Tangga". *Jurnal Psikologi*. Volume 40, Nomor 2 (hlm.181-192). Tersedia di <https://jurnal.ugm.ac.id/jpsi/article/view/6976> (diakses tanggal 14 Maret 2018).