

Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Ular Tangga Berbagai Pekerjaan

Herlinda Mar'atusholihah¹, Wawan Priyanto², Aries Tika Damayani³

¹²³ Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas PGRI Semarang, Indonesia

Email: herlindamaratus@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurang tersedianya media yang digunakan dalam pembelajaran dan belum adanya media tematik yang berbasis permainan sebagai media pendukung pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan serta mengetahui kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran tematik ular tangga berbagai pekerjaan pada kelas IV sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Subjek penelitian ini adalah siswa Kelas IVA dan IVB SD Negeri Turirejo 1 Demak serta kelas IV SD Negeri Kedondong 1 Demak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata hasil angket validasi media sebesar 93%, angket validasi materi sebesar 90%, angket respon peserta didik sebesar 99% dan angket respon guru sebesar 97% yang berarti baik sekali. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran tematik ular tangga berbagai pekerjaan valid dan praktis digunakan dalam pembelajaran.

Kata kunci: Pengembangan, Media Ular Tangga, Pembelajaran Tematik

Abstract

This research is motivated by the lack of available media used in learning and the absence of thematic media based on games as learning support media. This study aims to develop and know the validity and practicality of thematic learning media for snakes and ladders for various jobs in class IV of elementary school. The research method used is the method of development or research and development (R&D). The subjects of this study were students of grade IVA & IVB of Turirejo 1 Demak Elementary School and grade IV of Kedondong 1 Demak Elementary School. The results showed that the average results of the media validation questionnaire were 93%, the material validation questionnaire was 90%, the student response questionnaire was 99% and the teacher response questionnaire was 97%, which meant very good. This shows that the thematic learning media of snakes and ladders various valid and practical jobs are used in learning.

Keywords: Research, Snake Ladder Media, Thematic Learning.

1. Pendahuluan

Perubahan zaman menjadi dampak bagi seluruh Negara, termasuk Indonesia sendiri. Dengan adanya perubahan zaman, pola pikir manusia pun ikut berubah. Perubahan zaman membawa dampak positif maupun negative. Perubahan ini terjadi karena adanya perkembangan globalisasi. Dari perkembangan globalisasi maka sistem pendidikan yang ada di Indonesia berubah pada kurikulum yang dipakai saat pembelajaran. Pendidikan disekolah pada saat ini menggunakan kurikulum 2013.

Menurut Rusman (2015:85) Kurikulum 2013 merupakan pengembangan dari kurikulum sebelumnya untuk merespon berbagai tantangan internal dan eksternal. Titik tekan pengembangan kurikulum, pendalaman dan perluasan materi, penguatan proses pembelajaran dan penyesuaian beban belajar agar dapat menjamin kesesuaian antara apa yang diinginkan dengan apa yang dihasilkan. Perkembangan kurikulum menjadi amat penting sejalan dengan kemajuan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni budaya serta perubahan masyarakat pada tatanan lokal, nasional, regional, dan global di masa depan.

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang diawali dengan suatu pokok bahan atau tema tertentu yang dilakukan secara spontan atau direncanakan, baik dalam satu bidang studi atau lebih, dan dengan beragam pengalaman belajar peserta didik, maka pembelajaran menjadi lebih bermakna (Subroto dalam Kadir dan Asrohah, 2014:6). Dengan pembelajaran tematik, anak didik dapat membangun keterkaitan antara satu pengalaman dengan pengalaman lainnya atau pengetahuan dengan pengetahuan lainnya atau antara pengetahuan dengan pengalaman sehingga memungkinkan pembelajaran itu menarik (Kadir dan Asrohah, 2014:47).

Pembelajaran tematik yaitu pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema- tema tertentu, dalam pengertian lain Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada peserta

didik. Tema adalah pokok pikiran atau gagasan pokok yang menjadi pokok pembicaraan. Dan dalam pembahasannya tema itu ditinjau dari berbagai mata pelajaran. Sebagai contoh, tema "Air" dapat ditinjau dari mata pelajaran fisika, biologi, kimia, dan matematika. Lebih luas lagi, tema itu dapat ditinjau dari bidang studi lain, seperti IPS, bahasa, dan seni. Pembelajaran tematik menyediakan keluasaan dan kedalaman implementasi kurikulum, menawarkan kesempatan yang sangat banyak pada siswa untuk memunculkan dinamika dalam pendidikan. Unit yang tematik adalah epitome dari seluruh bahasa pembelajaran yang memfasilitasi siswa untuk secara produktif menjawab pertanyaan yang dimunculkan sendiri dan memuaskan rasa ingin tahu dengan penghayatan secara alamiah tentang dunia di sekitar mereka (Haji, 2015).

Menurut beberapa ahli pembelajaran model tematik (terpadu) dianggap sesuai dengan karakteristik perkembangan anak SD/MI. Siswa-siswi pada madrasah ibtidaiyah atau sekolah dasar pada kelas satu, dua, dan tiga termasuk pada rentangan usia dini yang seluruh aspek perkembangan kecerdasan (IQ, EQ, dan SQ) tumbuh dan berkembang sangat luar biasa, tergantung pada perkembangan siswa-siswi yang sesuai dengan kemampuan yang ada. Pada umumnya tingkat perkembangannya tersebut masih memandang bahwa segala sesuatu itu sebagai keutuhan (holistik) dan mampu memahami hubungan antara konsep secara sederhana dengan penerapan kehidupan sehari-hari. Proses pembelajarannya masih tergantung pada objek-objek kongkrit dan pengalaman yang dialami siswa-siswi secara langsung dan nyata untuk pengambilan pengalaman secara langsung (Widyaningrum, 2012).

Agar pembelajaran tematik menarik sebaiknya pembelajaran tematik dikemas menggunakan media pembelajaran yang membuat siswa tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Sehingga tercipta suasana belajar yang mendukung untuk membantu peserta didik mengerti dan memahami apa yang mereka pelajari. Guru harus pintar dan kreatif dalam menemukan media pembelajaran untuk membantu pemahaman dan pengetahuan peserta didik supaya pembelajaran menjadi lebih bermakna dan pengetahuan peserta didik akan bertambah.

Menurut Suwardi (2005:81) bahwa untuk memilih media pengajaran sastra yang baik, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan, yakni (a) harus dipahami betul usia yang akan mempergunakan, lingkungan, social budaya, dan karakteristik subjek didik, (b) kemudahan mendapatkan media © membantu kelancaran pengajaran atau sekedar suplemen, (d) menarik tidaknya bagi yang akan mempergunakan. bergairah, mempermudah proses, dan semakin menarik (Hafid, 2011).

Berdasarkan hasil observasi kelas IVB SD Negeri Turirejo 1 Demak pada tanggal 13 Oktober 2018 dengan ibu Sri Astuti, S.Pd.SD, pada saat proses pembelajaran guru tidak menggunakan media pembelajaran. Proses pembelajaran hanya menggunakan sumber buku tematik peserta didik dan guru. Pembelajaran di kelas IVB sistem pembelajarannya sudah dibuat berkelompok tempat duduknya. Guru hanya meminta peserta didik untuk membaca buku bersama-sama dalam kelompoknya secara bergantian. Sistem pembelajarannya guru hanya menggunakan soal-soal yang ada dibuku peserta didik. Dengan proses pembelajaran tersebut, menyebabkan peserta didik kurang antusias dan bosan pada saat proses pembelajaran. Ketika proses pembelajaran sedang berlangsung terdapat beberapa peserta didik yang masih sibuk dengan kegiatannya sendiri. Peserta didik tidak memperhatikan pembelajaran guru. Semangat peserta didik dalam proses pembelajaran juga kurang, hal ini terbukti dari banyaknya peserta didik yang acuh dalam proses pembelajaran. Rendahnya nilai peserta didik dilihat dari hasil ulangan tengah semester peserta didik dapat dilihat dari tabel 1.1 sebagai berikut:

Tabel 1. Nilai UTS Peserta Didik kelas IVB SDN Turirejo 1 Demak

| No. | Rentan Nilai | Jumlah Peserta Didik | Ketentuan | | | |
|--------|--------------|----------------------|-----------|------------|-------------|------------|
| | | | Tuntas | Persentase | Tidak Tntas | Persentase |
| 1. | 50-69 | 17 | - | - | 17 | 60% |
| 2. | 70-89 | 9 | 9 | 32% | - | - |
| 3. | 90-100 | 2 | 2 | 7% | - | - |
| Jumlah | | 28 | 11 | 39% | 17 | 60% |

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa beberapa nilai peserta didik masih dibawah KKM. KKM di sekolah SDN Turirejo 1 yaitu 70. Sebanyak 17 peserta didik atau 60% dari 28 peserta didik yang mendapatkan nilai dibawah KKM dan yang tuntas sebanyak 11 peserta didik atau 39%.

Berdasarkan wawancara yang dilaksanakan di SD Negeri Turirejo 1 Demak pada tanggal 13 Oktober 2018. Guru kelas IV B ibu Sudarni, S.Pd.SD menyatakan bahwa terdapat hambatan dalam proses belajar mengajar karena daya konsentrasi peserta didik hanya bertahan beberapa menit. Hal ini dikarenakan kurangnya media pendukung karakteristik peserta didik jenjang sekolah dasar yang senang bermain. Anak-anak mudah sekali bosan dengan materi didalam kelas sehingga peserta didik juga sering

berbicara dengan teman sebangkunya. Hal ini memiliki dampak pada pencapaian tujuan hasil pembelajaran yang kurang optimal, kurang optimalnya pembelajaran salah satunya hasil belajar peserta didik. Guru tidak pernah mengembangkan media pembelajaran dan hanya menggunakan media gambar yang ada dibuku peserta didik. Hal ini dapat dilihat pada gambar 1 dibawah ini :



Gambar 1. Berbagai Pekerjaan pada buku peserta didik

Kegiatan wawancara juga dilaksanakan di SD Negeri Kedondong 1 Demak pada tanggal 15 Oktober 2018. Guru kelas IV ibu Puji Setyaningsih, S.Pd.SD menyatakan bahwa sekolah belum mengembangkan media tematik untuk mengajarkan pembelajaran tematik, jadi dalam pembelajaran guru hanya menggunakan metode ceramah dan menjelaskan contoh-contoh melalui buku dan papan tulis. Guru juga belum pernah melakukan pengembangan media pembelajaran sehingga dalam proses belajar peserta didik mudah sekali bosan dalam menerima materi dalam kelas.

Melihat fakta yang terjadi dalam pembelajaran di sekolah dasar, guru hanya menggunakan media pembelajaran yang ada dibuku peserta didik. Guru memiliki keterbatasan waktu dalam merancang dan menyiapkan media serta tidak tersedianya media yang sesuai kebutuhan. Pada dasarnya, guru telah mengetahui pentingnya peran media pembelajaran dalam menunjang proses belajar mengajar.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka perlu adanya usaha mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Media yang mampu menarik perhatian dan fokus peserta didik dalam pembelajaran. Salah satu cara untuk meningkatkan minat dan prestasi belajar peserta didik adalah dengan menggunakan media yang kreatif dan menyenangkan. Peserta didik akan lebih terlihat secara langsung dalam proses pembelajaran dengan adanya media pembelajaran.

Media yang sesuai dengan kondisi yang ada yaitu media permainan (permainan edukatif), hal ini sesuai karakteristik peserta didik sekolah dasar yang senang bermain. Media pembelajaran ular tangga merupakan media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan permainan tradisional, permainan ular tangga disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dengan tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran sebagai pengantar informasi bagi peserta didik (Afandi, 2015:80).

Media permainan ular tangga dapat membantu proses belajar dalam pembelajaran tematik dan memberikan pengalaman langsung dalam belajar sambil bermain. Sehingga dalam proses pembelajaran berlangsung peserta didik tidak merasa bosan karena belajar sambil bermain dan melakukan. Permainan ular tangga sangat familiar bagi peserta didik di sekolah. Permainan ini didesain dengan diberikan materi dan kuis sesuai dengan tema berbagai pekerjaan disertai gambar yang menarik, peserta didik akan merasa asik menggunakan alat permainan ini. Pada akhirnya peserta didik akan mudah memahami materi tema berbagai pekerjaan.

Permainan ular tangga merupakan permainan yang dilakukan oleh dua orang atau lebih dengan papan yang terdiri dari kotak-kotak kecil serta terdapat gambar tangga dan ular yang saling berhubungan satu sama lain (Tilong dalam Rohmatan, 2014:2). Permainan ular tangga merupakan jenis permainan kompetisi yang diarahkan pada kemampuan kerjasama dan prioritas sehingga mampu merekayasa pengalaman sosial moral anak (Zuhdi dalam Widowati, 2014:3).

Berdasarkan pada latar belakang di atas maka peneliti dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut : (1) Peserta didik kurang antusias dalam pembelajaran, (2) Pembelajaran yang monoton dan membosankan, (3) Guru hanya menggunakan media gambar yang ada di buku peserta didik (4) Belum adanya pengembangan-pengembangan media pembelajaran yang dilakukan oleh guru.

Pembatasan masalah dalam penelitian ini yaitu pengembangan media pembelajaran tematik berbagai pekerjaan pada kelas IV sekolah dasar. Berdasarkan uraian diatas maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah (1) bagaimanakah karakteristik media pembelajaran pada kelas IV sekolah dasar?, (2) bagaimanakah kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran tematik ular tangga berbagai

pekerjaan kelas IV sekolah dasar?. Tujuan dalam penelitian pengembangan ini adalah mengetahui dan menganalisis karakteristik media pembelajaran pada kelas IV sekolah dasar, mengetahui kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran tematik ular tangga berbagai pekerjaan kelas IV sekolah dasar.

2. Metode

Penelitian ini termasuk jenis penelitian dan pengembangan yang berorientasi pada produk (*Research and Development*). *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiono, 2016:297).

Jenis penelitian dan pengembangan dipilih oleh peneliti, karena peneliti mengembangkan produk berupa media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan peneliti ini merupakan media yang baru dikembangkan dalam pembelajaran tematik di sekolah dasar. Penelitian dan pengembangan ini akan menghasilkan media pembelajaran tematik ular tangga berbagai pekerjaan yang memuat pembelajaran tematik tema berbagai pekerjaan pada kelas IV sekolah dasar.

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian yaitu untuk mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan.

Penelitian pengembangan media pembelajaran tematik ular tangga berbagai pekerjaan menggunakan langkah *Borg & Gall* yaitu melakukan pengumpulan informasi awal, pada langkah analisis teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik observasi dan wawancara.

a. Tahap Pendahuluan

Pada tahap ini menggunakan teknik observasi dan wawancara kepada peserta didik dan guru.

1) Teknik Observasi

Observasi yang dilakukan peneliti adalah observasi tidak berstruktur. Menurut Sugiyono (2018:104) Observasi tidak terstruktur adalah observasi yang tidak dipersiapkan secara sistematis tentang apa yang diobservasi. Hal ini dilakukan karena peneliti tidak tahu secara pasti tentang apa yang akan diamati. Dalam melakukan pengamatan peneliti tidak menggunakan instrumen yang telah baku, tetapi hanya berupa rambu-rambu pengamatan. Peneliti dapat melakukan pengamatan bebas, mencatat apa yang tertarik, melakukan analisis dan kemudian dibuat kesimpulan. Observasi ini dilakukan untuk memperoleh informasi tentang tingkat pemahaman dan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran pada tema berbagai pekerjaan di SDN Turirejo 1 Demak. Prosedur rencana observasi yaitu mengetahui topik dari observasi, mencatat hal-hal penting dan mencari data yang akan dibutuhkan berupa daftar nama peserta didik dan nilai harian.

2) Teknik Wawancara

Menurut Sugiono (2018:103) Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit/kecil. Peneliti melakukan wawancara tidak terstruktur, yaitu wawancara yang bebas dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya.

Teknik pengumpulan data berupa wawancara dilakukan oleh peneliti untuk mendapatkan data-data yang diperlukan dalam penelitian dan pengembangan media tematik ular tangga berbagai pekerjaan. Teknik pengumpulan data berupa wawancara dilakukan oleh peneliti untuk mendapatkan data-data yang diperlukan dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran tematik berbagai pekerjaan.

3) Dokumentasi

Menurut Sukmadinata (2015:221) Dokumen merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, gambar maupun elektronik.

Dokumentasi yang diambil dalam penelitian ini adalah gambaran pada saat proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran tematik ular tangga berbagai pekerjaan. Studi dokumentasinya berupa foto media, foto pada saat penggunaan dan pelaksanaan media.

b. Tahap Pengembangan

Teknik angket pada tahap pengembangan diberikan kepada ahli media dan ahli materi.

1) Angket (kuesioner)

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2016:142). Angket yang diberikan untuk uji ahli media, materi dan tanggapan guru

menggunakan skala *Likert*. Skala *Likert* digunakan pada angket pengujian media pembelajaran tematik ular tangga berbagai pekerjaan untuk uji validasi ahli media dan uji validasi ahli materi.

Pada angket ahli materi terdiri dari 5 indikator yaitu indikator kesesuaian, indikator kelayakan, indikator penyajian, indikator kebahasaan, dan indikator kompetensi. Sedangkan angket ahli media terdiri dari 7 indikator yaitu indikator kesesuaian, indikator kelayakan produk, indikator kontribusi produk, indikator keunggulan produk, indikator kesempurnaan produk, indikator elemen desain, indikator prinsip visual.

c. Tahap Evaluasi

Tahap ini angket yang digunakan untuk uji kepraktisan menggunakan skala *Guttman* dan skala *Likert*. Skala pengukuran *Guttman* akan didapatkan jawaban yang tegas, yaitu "Ya atau Tidak" (Sugiyono, 2015: 139). Angket ini digunakan mengumpulkan data tentang respon atau tanggapan peserta didik kelas IV sekolah dasar terhadap media pembelajaran tematik ular tangga berbagai pekerjaan setelah kegiatan pembelajaran selesai. Sedangkan skala *Likert* digunakan untuk mengumpulkan data respon guru atau tanggapan guru kelas IV terhadap media pembelajaran tematik ular tangga berbagai pekerjaan.

Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif. Data analisis meliputi data kelayakan media dari ahli media dan ahli materi serta respon dari peserta didik sebagai subjek uji coba. Langkah analisis tersebut akan dijabarkan sebagai berikut:

a. Tahap analisis

Data yang diperoleh dari hasil wawancara dan observasi berupa analisis deskriptif kualitatif. Wawancara dan observasi dilakukan di awal digunakan untuk mengetahui permasalahan yang ada serta mengetahui kebutuhan di kedua sekolah dasar yaitu SDN Turirejo 1 dan SDN Kedondong 1 Demak.

b. Tahap pengembangan

Data yang diperoleh dari ahli media, ahli materi memiliki validitas isi berupa data kualitatif yang diubah menjadi data kuantitatif dengan ketentuan pedoman pemberian skor seperti pada Tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 2. Aspek Kriteria Penilaian

| Keterangan | Skor |
|--------------------|------|
| SB (Sangat Baik) | 5 |
| B (Baik) | 4 |
| C (Cukup) | 3 |
| K (Kurang) | 2 |
| SK (Sangat Kurang) | 1 |

Setelah data terkumpul, menghitung skor total rata-rata setiap komponen menggunakan rumus sebagai berikut:

$$Xi = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan :

Xi : Skor rata-rata

$\sum x$: Jumlah skor

n : Jumlah individu

Hasil yang telah diperoleh kemudian diinformasikan kedalam kalimat yang bersifat kualitatif. Untuk menentukan kriteria dilakukan dengan cara sebagai berikut:

Tabel 3. Kriteria Kuantitatif Tanpa Pertimbangan

| No. | Interval (%) | Kriteria |
|-----|--------------|---------------|
| 1 | 81-100 | Baik sekali |
| 2 | 61-80 | Baik |
| 3 | 41-60 | Cukup |
| 4 | 21-40 | Kurang |
| 5 | 0-20 | Sangat Kurang |

Menghitung persentase keidealan untuk setiap aspek dari ahli media dan ahli materi. Persentase

$$\text{keidealan setiap aspek} = \frac{\text{skor tiap aspek}}{\text{skor tertinggi tiap aspek}} \times 100\%$$

c. Tahap Evaluasi

Tahap selanjutnya adalah tahap implementasi, dimana media yang telah valid diuji cobakan untuk peserta didik kelas IV sekolah dasar. Hasil respon peserta didik yang berupa nilai kualitatif diubah menjadi nilai kuantitatif dan dihitung kemudian diubah menjadi data kualitatif berupa persentase keidealan.

Berdasarkan penjabaran diatas maka tahapan pengembangan dapat dilihat pada tabel 3.3 dibawah ini :

Tabel 4. Tahap Pengembangan

| No. | Tahapan | Data/Sujek | Teknik Pengumpulan data | Instrumen | Analisis data |
|-----|--------------------|---------------------------------|----------------------------|-----------------------------|--|
| 1 | Tahap pendahuluan | Guru dan Peserta didik kelas IV | Wawancara dan Observasi | Lembar pertanyaan | Data diperoleh dari ahli media dan ahli materi |
| 2 | Tahap Pengembangan | Validator Media dan Materi | Angket Validator | Lembar validator | Data diperoleh dari praktisi |
| 3 | Tahap Uji Coba | Guru dan Peserta didik kelas IV | Hasil Observasi kelas | Angket respon peserta didik | Data diperoleh dari peserta didik |

3. Hasil dan Pembahasan

Pembelajaran tematik berbagai pekerjaan di SDN Turirejo 1 dan SDN Kedondong 1 umumnya hanya menggunakan buku tematik peserta didik dan guru sebagai sarana untuk melakukan proses pembelajaran. Sedangkan berdasarkan angket kebutuhan peserta didik, rata-rata menjawab bahwa pembelajaran tematik berbagai pekerjaan itu sulit. Hal tersebut membuat proses pembelajaran monoton dan tidak menarik minat peserta didik. Untuk menambah minat dan motivasi peserta didik dalam belajar tema berbagai pekerjaan maka diperlukan suatu sarana baru yang dapat membuat pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan. Hal tersebut dapat diwujudkan dengan menggunakan media pembelajaran. Ada beberapa alasan mengapa media pembelajaran dapat meningkatkan semangat dalam proses belajar peserta didik. Alasan pertama yaitu berkenaan dengan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar peserta didik antara lain : 1. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para peserta didik dan memungkinkan peserta didik menguasai tujuan pengajaran lebih baik. 2. Pengajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. 3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui peraturan kata-kata oleh guru, sehingga peserta didik tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran. 4. Peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktifitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemostrasikan dan lain-lain. (Sanjaya dan Rivai, 2005:02). Alasan kedua mengapa penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan semangat dalam proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar adalah fungsi dari penggunaan media diantaranya sebagai berikut: 1. Fungsi komunikatif, 2. Fungsi motivasi, 3. Fungsi kebermaknaan, 4. Fungsi penyamaan persepsi, dan 5. Fungsi individualis (Sanjaya, 2012:73-74).

Manfaat dan fungsi media pembelajaran menurut para ahli dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran dapat memperjelas bahan pembelajaran, suasana pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga peserta didik lebih termotivasi untuk belajar dan bahan pelajaran dapat diterima oleh peserta didik dengan baik, sehingga media pembelajaran memiliki peran penting dalam menunjang terlaksananya pembelajaran yang baik.

Pengembangan media pembelajaran tematik ular tangga berbagai pekerjaan harus melalui langkah-langkah sesuai dengan prosedur pengembangan agar memperoleh kriteria layak. Langkah yang digunakan sesuai dengan model yang digunakan yaitu model *Borg and Gall*. Setelah pengembangan produk awal selesai, kemudian dilakukan validasi yaitu penilaian terhadap media pembelajaran tematik

ular tangga berbagai pekerjaan. Validasi ini dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Validasi dilakukan dengan cara mengisi angket dengan skor yang mengacu lima aspek ahli materi dan tujuh aspek ahli media.

Hasil pengembangan berdasarkan dari perhitungan oleh validasi ahli media dan validasi ahli materi. Validasi digunakan untuk mendapatkan media pembelajaran tematik ular tangga berbagai pekerjaan yang valid. Validasi dilakukan dengan mengisi instrumen angket validasi media pembelajaran tematik ular tangga berbagai pekerjaan. Validator tersebut diminta memberikan masukan berupa kritik dan saran untuk dijadikan perbaikan media pembelajaran tematik ular tangga berbagai pekerjaan oleh peneliti sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran.

Validator media pada penelitian ini adalah Bapak Rofian, S.Pd., M.Pd. sedang kan validator media dan materi padapenelitian ini adalah ibu Ferina Agustini, S.Pd., M.Pd. sebagai ahli media I dan ahli materi I, Ibu Verylina Purnamasari, S.Pd., M.Pd. sebagai ahli media II dan ahli materi II dan Ibu Ikha Listyarini, S.Pd., M.Hum. sebagai ahli media III dan ahli materi III.

Hasil rata-rata persentase kevalidan penilaian ahli media sebesar 93% sehingga media pembelajaran tematik ular tangga berbagai pekerjaan termasuk dalam kriteria "baik sekali" atau dapat digunakan pada pembelajaran di sekolah. Penilaian kevalidan dengan validasi ahli materi bertujuan untuk mengetahui sejauh mana kelayakan materi pada media pembelajaran tematik ular tangga berbagai pekerjaan sebelum dilakukan uji coba lapangan. Hasil rata-rata persentase kevalidan penilaian ahli materi tahap pertama sebesar 90% sehingga media pembelajaran tematik ular tangga berbagai pekerjaan termasuk dalam kriteria "baik sekali" atau dapat digunakan pada pembelajaran di sekolah.

Tingkat kepraktisan media dapat dilakukan dengan melakukan uji coba produk media pembelajaran tematik ular tangga berbagai pekerjaan dengan membagikan lembar angket respon peserta didik dan guru. Media pembelajaran tematik ular tangga berbagai pekerjaan diuji cobakan pada kelas IVA dan IVB SD Negeri Turrejo 1 Demak, serta kelas IV SD Negeri Kedondong 1 Demak.

Hasil rata-rata persentase kepraktisan angket respon peserta didik sebesar 99% sehingga termasuk dalam kriteria "baik sekali". Hasil respon guru diperoleh dengan pengisian angket respon guru setelah melakukan uji coba lapangan yang dilakukan di kelas IVA dan IVB SD Negeri Turirejo 1 Demak, serta kelas IV SD Negeri Kedondong 1 Demak. Angket respon guru bertujuan untuk mengetahui tanggapan guru terhadap kepraktisan media pembelajaran tematik ular tangga berbagai pekerjaan. Hasil rata-rata persentase kepraktisan angket respon guru terhadap media pembelajaran tematik ular tangga berbagai pekerjaan sebesar 97% sehingga media pembelajaran tematik ular tangga berbagai pekerjaan termasuk dalam kriteria "baik sekali" atau dapat digunakan di kelas IV Sekolah Dasar. Berdasarkan uraian diatas, media pembelajaran tematik ular tangga berbagai pekerjaan dapat digunakan sebagai media pembelajaran berbasis permainan yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran dan membantu siswa dalam memahami materi pada tema 4 Berbagai Pekerjaan subtema 1 Jenis-Jenis Pekerjaan kelas IV Sekolah Dasar.

4. Simpulan Dan Saran

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa karakteristik media pembelajaran tematik ular tangga berbagai pekerjaan yang dikembangkan mengacu pada *Borg and Gall*. Desain media menggunakan *Storyboard*, setelah didesain maka dicetak dengan bahan *Cloth*. Desain materi dan buku petunjuk menggunakan *PowerPoint* setelah didesain maka diprint dengan kertas *Ivory 260mm* dan *210mm* ukuran A3 kemudian dipotong.

Media valid dinyatakan dari hasil rata-rata persentase yang diperoleh dari validator sebesar 93% jadi dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan termasuk kriteria baik sekali dan layak digunakan. Sedangkan rata-rata hasil persentase angket respon peserta didik dari semua sekolah dasar memperoleh 99%, hal ini menunjukkan bahwa media yang di kembangkan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran.

Daftar Pustaka

Afandi, Rifki. 2015. *Pengembangan Media Pelajaran Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik dan Hasil Belajar IPS Di Sekolah Dasar*. Sidoharjo : Jurnal Inovasi Pembelajaran.Vol1.No1 :77-89. <http://ejournal.um.ac.id/index.php/jinop/article/view/2450> (diakses pada tanggal 31 Oktober 2018).

Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers.

- Hafid. 2011. Sumber Dan Media Pembelajaran . Jurnal Jurusan Pendidikan Agama Islam Sulesana Volume 6 Nomor 2 Tahun 2011
- Haji, Sun . 2015. Pembelajaran Tematik Yang Ideal Di Sd/Mi . Jurnal STITNU Al Hikmah Mojokerto Vol. III, No. 1, Maret 2015
- Kadir dan Asrohah. 2014. *Pembelajaran Tematik*. Jakarta :Rajawali Pers.
- Kustandi, Cecep dan Sutjipto, Bambang. 2011. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*, Bogor : Graha Indonesia.
- Majid, Abdul. 2014. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nurani, Disti. 2016. *Pengembangan Media Education Game Ular Tangga Tematik Sebagai Pendukung Kompetensi Berimbang Pada Peserta didik Kelas I SD Negeri Sirulah 01 Batang*. Skripsi. Semarang : Universitas PGRI Semarang.
- Pertiwi, Dita Putri. 2018. *Pengembangan Media Utama Citaku (Ular Tangga Tema Cita-Citaku) Pada Model Pembelajaran Teams Games Tournament Tema Cita-Citaku Kelas IV Sekolah Dasar*. Skripsi. Semarang : Universitas PGRI Semarang.
- Putra, Nusa. 2015. *Research & Devwlopment*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Rahyubi, Heri. 2012. *Teori Belajar Dan Aplikasi Pembelajaran Motorik*. Bandung: Nusa Media.
- Rohmatan, Novinda Fauzuna. 2016. *Pengembangan Permainan Ular Tangga sebagai Media Pengayaan pada Mata Pelajaran Dasar – Dasar Perbankan Di Smk Negeri Mojoagung*. Surabaya : Jurnal Pendidikan Akuntansi. Volume 04 Nomor03. <http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jpak/article/download/17097> (diakses pada tanggal 7 Agustus 2019)
- Rusman. 2015. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Sanjaya, Wina. 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Siregar, Eveline dan Nara, Hartini. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor : Ghalia Indonesia.
- Sudjana, Nana dan Rivai, Ahmad. 2013. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo Offeset.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Widowati, Febryna. 2014. *Pengunaan Media Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik pada Tema Hiburan*. Surabaya :JPPGSD. Vol 02. No 1. http://jurnalmahapeserta.didik.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian_pgsd/article/view/10676 (diakses pada tanggal 31 Oktober 2018).
- Widya, Nirin Eka. 2018. *Pengembangan Media “Argantara” Ular Tangga Nusantara Pada Tema Indahnya Kebersamaan Untuk Peserta didik Kelas IV Sekolah Dasar*. Skripsi. Semarang : Universitas PGRI Semarang.
- Widyaningrum, Retno. 2012. Model Pembelajaran Tematik Di Mi/Sd . Jurnal Cendekia Vol. 10 No. 1 Juni 2012