



<http://jm.ejournal.id>

**MENDIDIK: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pengajaran**

ISSN (Print): 2443-1435 || ISSN (Online): 2528-4290



## **Pengembangan Media Ular Tangga Pintar Pada Pembelajaran IPA Kelas IV SDN 07 Koto Panai Air Haji**

Silvina Andrianto<sup>1</sup>; Firman<sup>2</sup>; Desyandri<sup>3</sup>

<sup>1, 2, 3</sup>Universitas Negeri Padang

### ARTICLE INFO

#### *Article History:*

Received 14.12.2020

Received in revised form

02.02.2021

Accepted 17.02.2021

Available online

01.04.2021

### ABSTRACT

This study aims to produce valid and practical learning media for smart and ladder snakes in class IV science subjects. This type of research uses research and development. Learning media was developed using the ADDI model. This research was conducted in the odd semester of the 2020/2021 school year. Collecting data regarding the validity of smart learning media for science subjects in grade IV SD was developed and used a questionnaire validated by experts. For practicality, smart learning media, the circle of stairs is carried out in schools by teachers and students. The results of the validation of the smart learning media in the fourth grade science subject of SD are in the very valid category of 94.1% and the validation of the material on the smart ladder snake learning media is in the very valid category with 91%. The smart ladder game media that has been developed are categorized as very practical by educators by 96% and categorized as very practical by students by 97%. The learning media for snakes and ladders in science subjects for grade IV SD that are produced are very valid and very practical to be used in science subjects in grade IV SD. Researcher's suggestion is that the learning media for snakes and ladders in science subjects in grade IV SD that have been developed can be used as media in the learning process in the classroom.

#### Keywords:

*Development, Science Learning Media, Smart Ladder Snake*

DOI 10.30653/003.202171.153



This is an open access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution 4.0 International License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. © 2020.

### PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Namun, fakta yang dijumpai dilapangan pada saat ini dunia pendidikan masih memiliki beberapa kendala yang berkaitan dengan mutu pendidikan.

<sup>1</sup>Corresponding author's address: Universitas Negeri Padang.

Kendala yang berkaitan dengan mutu pendidikan pada saat sekarang ini bukanlah hal yang mudah untuk diselesaikan. Untuk meningkatkan mutu pembelajaran dipengaruhi oleh mutu guru praktik dalam proses belajar mengajar (Sunaengsih, 2016:183). Namun, fakta yang ditemukan dilapangan pada saat ini proses pembelajaran tidak berjalan dengan semestinya. Salah satu cara dalam mengimplementasikan agar proses pembelajaran berjalan dengan semestinya dapat melalui belajar mata pelajaran IPA di sekolah.

Pelajaran IPA merupakan mata pelajaran wajib yang ada dijenjang pendidikan formal Indonesia yang termasuk dalam kurikulum pendidikan. Tetapi pada saat ini belum semua sekolah yang dalam pembelajaran menggunakan media. Masalah kontekstual yang diberikan mampu mendorong siswa untuk menemukan hubungan suatu materi yang dipelajari dengan situasi dunia nyata (Desyandri, Yesya, & Alwi, 2018).

Dan hasil observasi yang dilakukan oleh penulis tanggal 24-26 Oktober 2020 di SDN NO 29 Rantau Batu Pasar saat pembelajaran berlangsung banyak siswa tidak mendengarkan guru dalam proses belajar tapi siswa sibuk dengan kesibukannya. Hal ini, disebabkan proses pembelajaran yang membosankan. Dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan wali kelas IV bahwa proses belajar mengajar kurang diminati siswa karena proses belajar membosankan, hal ini disebabkan kurangnya penggunaan media pembelajaran di kelas. Pada saat proses belajar guru hanya menggunakan media gambar, buku siswa serta buku guru. Selain itu guru didalam proses belajar mengajar hanya dengan metode ceramah dan tanya jawab sehingga banyak siswa yang kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini, menyebabkan hasil belajar siswa tidak sesuai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Berdasarkan dari hasil ujian MID semester 1 menunjukkan banyak nilai siswa yang kurang dari KKM. Dari permasalahan yang terjadi maka guru di sekolah harus dapat menciptakan suatu media agar dapat menunjang proses belajar mengajar, maka peneliti mengembangkan media pembelajaran menarik. Pengembangan media sederhana tersebut bertujuan untuk meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar peserta didik. Maka, dengan adanya hal tersebut peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Ular Tangga Pintar Pada Pembelajaran IPA Kelas IV SDN 07 Koto Panai Air Haji".

## **METODE**

Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D). Menurut Sugiyono (2009:297) "Penelitian pengembangan adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut". Pelaksanaan penelitian ini dikembangkan dengan memodifikasi model ADDI.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data kualitatif dan bentuk deskriptif. Yaitu dengan mendeskripsikan kevalidan, kepraktisan dan keefektifitasan menggunakan Media Ular Tangga Pintar. Data yang diperoleh dari hasil validasi dan data yang diambil dari pelaksanaan uji coba kemudian dianalisis. Teknik analisis data yang digunakan adalah data kualitatif dalam bentuk deskriptif yang mendeskripsikan validitas, praktikalitas perangkat pembelajaran.

## **DISKUSI**

Pengembangan Media Ular Tangga Pintar dirancang untuk dapat digunakan oleh guru dan peserta didik di SD kelas IV. Media Ular Tangga Pintar berfungsi sebagai alat bantu dalam pelaksanaan pembelajaran. Media Ular Tangga Pintar yang dijadikan pedoman diharapkan dapat meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik. Keberhasilan belajar siswa akan ada jika mereka termotivasi serta aktif dalam pembelajaran (Pratama, Firman, & Neviyarni, 2019).

### **Analisis Validasi**

Validasi yang dilakukan pada penelitian ini menekankan pada validitas internal (rasional) dengan menggunakan kriteria yang ada di dalam produk pengembangan. Aspek yang diamati adalah aspek materi, aspek media. Untuk menguji dua aspek validitas dapat digunakan pendapat dari ahli. Dapat diperoleh hasil analisis validasi Media Ular Tangga Pintar pada aspek materi, aspek media dengan rata-rata 84% memenuhi kriteria valid. Jadi dapat disimpulkan bahwa Media Ular Tangga Pintar dapat digunakan sebagai sumber belajar untuk siswa kelas IV sekolah dasar.

### **Analisis Praktikalitas**

Praktikalitas dilakukan setelah Media Ular Tangga Pintar pada divalidasi dan layak untuk diujicobakan dengan tujuan mengetahui tingkat kepraktisan Media Ular Tangga Pintar divalidasi kelas IV SD. Data praktikalitas Media Ular Tangga Pintar divalidasi yang dikembangkan diperoleh dari hasil pengamatan, respon guru dan respon peserta didik. Setelah proses pembelajaran dengan menggunakan Media Ular Tangga Pintar divalidasi.

Hasil angket respon guru terhadap pengembangan Media Ular Tangga Pintar dengan rata-rata nilai praktikalitas 96% sudah memenuhi kriteria sangat praktis. Hal ini dapat diartikan bahwa Media Ular Tangga Pintar dapat digunakan. Hasil angket respon peserta didik terhadap pengembangan Media Ular Tangga Pintar dengan rata-rata nilai 97% sudah memenuhi kriteria sangat praktis. Hal ini dapat diartikan bahwa Media Ular Tangga Pintar dapat digunakan.

### **Validitas Media Pembelajaran Ular Tangga Pintar oleh Ahli Materi**

Pada validasi Media Ular Tangga Pintar oleh ahli materi ada dua aspek yang dinilai oleh validator, yaitu aspek didaktif dan aspek konstruksi. Kevalidan pada ahli materi 91% dengan kriteria sangat valid. Dimana aspek didaktif mendapatkan hasil 94% dengan kriteria sangat valid. Untuk aspek konstruksi 87 % dengan kriteria valid. Hal ini dapat diartikan bahwa Media Ular Tangga Pintar dapat digunakan.

Dari pernyataan dan pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan Media Ular Tangga Pintar pada aspek materi dengan rata-rata nilai validasi 91% yang sudah memenuhi kriteria sangat valid.

### **Validasi Media Pembelajaran Ular Tangga Pintar oleh Ahli Media**

Aspek yang dinilai pada ahli media yaitu aspek teknis dan estetika. Kevalidan dari ahli media 94,1% dengan kriteria sangat valid. Dimana dari aspek teknis diperoleh persentase kevalidannya 96,8% dengan kriteria sangat valid dan aspek estetik diperoleh persentase 91,6% dengan kriteria sangat valid. Hal ini dapat diartikan bahwa Media Ular Tangga Pintar dapat digunakan.

Dari pernyataan dan pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan Media Ular Tangga Pintar pada aspek media dengan rata-rata nilai validasi 94,1% sudah memenuhi kriteria sangat valid.

### **Praktikalitas Media Pembelajaran Ular Tangga Pintar oleh Guru**

Analisis data hasil uji praktikalitas oleh guru kelas IV SDN 07 Koto Panai Air Haji menunjukkan bahwa Media Ular Tangga Pintar yang telah dikembangkan memperoleh dengan hasil 96% dengan kriteria sangat praktis. Berdasarkan pembahasan tersebut, dikaitkan dengan teori bahwa data uji praktikalitas Media Ular Tangga Pintar dianalisis dengan persentase (%) menggunakan rumus yang dimodifikasi dari Trianto 2009:243.

Dari pernyataan dan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan Media Ular Tangga Pintar pada aspek praktikalitas guru dengan rata-rata nilai praktikalitas 96% sudah memenuhi kriteria sangat praktis.

### **Praktikalitas Lembar Kerja Peserta Didik oleh Peserta Didik**

Analisis data hasil uji praktikalitas oleh siswa kelas IV SDN 07 Koto Panai Air Haji menunjukkan bahwa Media Ular Tangga Pintar yang telah dikembangkan memperoleh hasil 97% dengan kriteria sangat praktis. Angka tersebut didapat dari rata-rata pernyataan yang diberikan oleh peserta didik tertarik untuk menggunakannya Media Ular Tangga Pintar dalam pembelajaran dan memudahkan peserta didik memahami materi dan memudahkan peserta didik untuk menjawab soal-soal yang ada pada Media Ular Tangga Pintar.

Jadi dari pernyataan dan pendapat tersebut dapat disimpulkan dari praktikalitas siswa bahwa Media Ular Tangga Pintar pada hasil analisis praktikalitas diperoleh dengan rata-rata 97% sudah memenuhi kriteria sangat praktis.

### **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Validitas Media Ular Tangga Pintar kelas IV SD dinyatakan sangat valid dengan persentase yang diperoleh 92,6% yang berarti bahwa Media Ular Tangga Pintar ini dapat digunakan sebagai sumber belajar untuk siswa kelas IV SD.
2. Praktikalitas Media Ular Tangga Pintar kelas IV SD yang digunakan oleh guru dan siswa dinyatakan sangat praktis dengan persentase yang diperoleh 96,5% yang berarti bahwa Media Ular Tangga Pintar ini dapat digunakan sebagai bahan ajar baik bagi guru dan siswa.

### **REFERENSI**

- Desyandri, Yesya, D. P., & Alwi, E. (2018). *Pengaruh Penggunaan Model Contextual Teaching and Learning (CTL) dalam Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar*. *E-Journal Inovasi Pembelajaran SD*, 6(1), 1–10.
- Muslich Masnur. (2018). *Pendidikan Karakter (Menjawab Tantangan Krisis Multidimensional)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Pratama, F., Firman, & Neviyarni. (2019). *Pengaruh Motivasi Belajar Ipa Siswa Terhadap Hasil*. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(3), 280–286.
- Purwanto. (2016). *Evaluasi Hasil Belajar Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Sunaengsih, C. (2016). *Pengaruh Media Pembelajaran terhadap Mutu Pembelajaran pada Sekolah Dasar Terakreditasi A*. *Jurnal Mimbar Sekolah Dasar*, 3 (2), 183-190.
- Sudjana. (2011). *Metode Statistika*. Bandung. Tarsito.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan(Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Graup.
- Trianto. (2015). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta. Bumi Aksara.
- Wati, Hartini dan Resy. (2017). *Pengembangan Modul Fisika Berintegrasi Kearifan Lokal Hulu Sungai Selatan*. *Jurnal Inovasi dan Pembelajaran Fisika*. Volume 4. Nomor 2. Hlm 159.