



Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik pada Keragaman Pakaian Adat Daerah

Mega Damayanti, Zerri Rahman Hakim, Reksa Adya Pribadi, Sigit Setiawan

PGSD FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Kota Serang, Banten, Indonesia

megadm08@gmail.com

Abstrak: Pengembangan media penelitian ini digunakan untuk mempelajari keberagaman pakaian adat daerah yang diberikan nama “LAGA PATI (Ular Tangga Pakaian Adat Indonesia)” untuk peserta didik kelas IV-B di SDN Pluit 03. Tujuan pada penelitian ini ingin memperoleh informasi mengenai keterlibatan guru pada proses pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga, informasi mengenai respons peserta didik pada media pembelajaran permainan ular tangga, informasi peningkatan pemahaman peserta didik pada keragaman pakaian adat daerah setelah menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga, dan informasi kelayakan media pembelajaran permainan ular tangga. Penelitian ini menggunakan metode penelitian R&D (*Research and Development*) dengan menggunakan model pengembangan 4D (*define, design, development, dissemination*). Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, angket/kuesioner, tes dan dokumentasi. Hasil pada penelitian ini menunjukkan bahwa (1) Melibatkan guru kelas dapat membantu peserta didik untuk menemukan karakteristik gaya belajar yang sesuai dengan kebutuhannya; (2) Respons peserta didik kelas IV-B di SDN Pluit 03 membawa dampak pada aspek sosial dan sikap peserta didik; (3) Pemahaman peserta didik kelas IV-B di SDN Pluit 03 mengalami peningkatan dengan hasil rata-rata pre-test 59 yang berkategori “Perlu Bimbingan” meningkat setelah post-test memperoleh rata-rata 98 dengan kategori “Sangat Baik”, dan (4) Rata-rata hasil uji validasi ahli diperoleh skor persentase kelayakan sebesar 90,75% pada kategori “Sangat Layak”.

Kata kunci: Media Pembelajaran; Permainan Ular Tangga; Pakaian Adat Daerah.

Development of Snakes and Ladders Game Media to Increase Students' Understanding of the Diversity of Regional Traditional Clothing

Abstract: The development of this research media was used to study the diversity of regional traditional clothing which was given the name "LAGA PATI (Indonesian Traditional Clothing Snakes and Ladders)" for class IV-B students at SDN Pluit 03. The aim of this research was to obtain information regarding teacher involvement in the development process learning media for the snakes and ladders game, information regarding students' responses to the learning media for the snakes and ladders game, information about increasing students' understanding of the diversity of regional traditional clothing after using the learning media for the snakes and ladders game, and information about the feasibility of learning media for the snakes and ladders game. This research uses the R&D (*Research and Development*) research method using the 4D development model (*define, design, develop, disseminate*). Collecting data in this study using observation, interviews, questionnaires, tests and documentation. The results of this research show that (1) Involving class teachers can help students to find learning style characteristics that suit their needs; (2) The response of class IV-B students at SDN Pluit 03 has an impact on the social aspects and attitudes of students; (3) The understanding of class IV-B students at SDN Pluit 03 has increased with an average pre-test result of 59 in the "Needs Guidance" category, increasing after the post-test obtained an average of 98 in the "Very Good" category, and (4) The average expert validation test results obtained a feasibility percentage score of 90.75% in the "Very Eligible" category..

Keywords: Learning Media; Snakes and Ladders Game; Regional Traditional Clothing.

1. Pendahuluan

Indonesia merupakan Negara yang memiliki keragaman budaya, suku bangsa, agama, dan bahasa. Kebudayaan Indonesia yang sangat beraneka ragam menjadi salah satu warisan kekayaan di Indonesia, khususnya pada budaya nasional. Adanya keragaman ini dapat menjadikan Indonesia memiliki identitas yang unik dan berciri khas khusus. Hal ini merupakan kebanggaan sekaligus tantangan tersendiri bagi Indonesia. Sebab hal yang paling sulit untuk dilakukan yaitu mempertahankan kebudayaan di era globalisasi. Maka dari itu, sepatutnya warga Indonesia perlu menjaga dan menghormati keberadaan keragaman budaya yang dapat dimulai melalui kegiatan pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran mengenai unsur pengenalan kebudayaan dapat tercapai salah satunya dengan mata pelajaran IPAS, melalui pembelajaran IPAS dapat menjadi sebuah pengendalian karakter dalam menanamkan pelestarian budaya sejak dini. Menanamkan pelestarian budaya sejak dini yang paling tepat adalah pada saat fase usia anak sekolah dasar.

Umumnya pada usia anak sekolah dasar yakni berkisar umur 6-12 tahun yang merupakan sebuah masa peralihan dari anak-anak untuk tumbuh menjadi remaja. Pada usia ini mereka juga belum memiliki daya serap yang cukup berkembang dalam membedakan yang benar dan yang salah dengan begitu anak-anak pada usia ini akan dapat sangat mudah terpengaruhi. Untuk itu, fase anak usia sekolah dasar merupakan waktu yang tepat dalam upaya menumbuhkan tingkat kepedulian untuk menjaga warisan budaya Indonesia yang dikemas dengan bentuk pembelajaran. Maka dari itu, diperlukannya peran guru untuk mengintegrasikan proses belajar di sekolah agar peserta didik dapat mengenal dan mengetahui konsep keberagaman budaya yang ada di Indonesia.

Kebutuhan dalam proses kegiatan belajar berlangsung salah satunya dengan mengetahui gaya belajar peserta didik. Adapun gaya belajar tersebut dijabarkan oleh Lestari dan Djuhan (2021:81–82) bahwa jenis gaya belajar di dalam kelas terdapat tiga yang diantaranya (1) Gaya belajar visual, yakni adalah gaya belajar dengan cara meninjau, memperhatikan, dan membaca untuk dapat memproses informasi dan pengetahuan yang diterima; (2) Gaya belajar audio, yakni adalah gaya belajar dengan indera pendengaran ataupun secara lisan untuk dapat memproses informasi dan pengetahuan yang diterima; dan (3) Gaya belajar kinestetik, yakni adalah kegiatan belajar dengan aktivitas fisik sehingga peserta didik dapat mengalami,

memperoleh, dan mengaplikasikan sendiri hasil perolehan informasi atau pengetahuan yang diterima. Dengan ketiga gaya tersebut tentunya guru harus dapat memperhatikan perbedaan gaya belajar peserta didik di kelas sehingga peserta didik dapat belajar dengan efektif.

Selain dengan gaya belajar seorang guru juga perlu mengidentifikasi karakteristik peserta didik agar hasil belajar yang disampaikan akan optimal terlebih mengenai pengenalan kebudayaan adalah salah satu pelajaran penting untuk diajarkan. Karakteristik khususnya pada fase sekolah dasar cenderung masih bersifat abstrak sehingga perlu adanya kegiatan pembelajaran yang konkret atau nyata. Selain itu, dibutuhkan juga cara-cara belajar yang inovatif, kreatif, interaktif, serta menyenangkan sehingga peserta didik dapat tertarik ketika belajar di sekolah khususnya pada pembelajaran materi kebudayaan. Namun, masih terdapat beberapa sekolah yang menerapkan kegiatan belajar dengan cara-cara terdahulu yakni cara mengajar konvensional dengan memusatkan perhatian pada guru melalui metode ceramah, hanya menunjukkan sebuah gambar pada kegiatan belajar, serta ada yang masih hanya berfokus pada materi-materi yang terdapat di buku.

Kondisi ini juga terjadi di salah satu sekolah yakni SDN Pluit 03 ditemukan bahwa guru melakukan kegiatan belajar dengan menggunakan media berbentuk video untuk menjelaskan keragaman budaya melalui platform *youtube* dengan bantuan infocus. Namun peserta didik tidak dapat fokus pada pembelajaran yang disampaikan karena media video yang diberikan oleh guru bersifat monoton sehingga peserta didik hanya sekedar menonton dan tidak mencatat, maka dari itu banyak peserta didik yang tidak dapat menyimak pelajaran dengan baik.

Selain itu, penggunaan media pembelajaran dengan bantuan video *youtube* memiliki beberapa kendala dalam penggunaannya, seperti arus listrik yang tidak stabil karena pematian listrik bergilir sehingga kegiatan pembelajaran melalui media video *youtube* tersebut kesulitan untuk mendapatkan koneksi jaringan yang stabil. Selaras dengan pendapat Ramadhina dan Rohman (2022:118) yang menyatakan bahwa media video *youtube* pada umumnya masih terdapat hambatan dalam penggunaannya, hal ini dikarenakan guru yang kesulitan dalam pengunduhan video *youtube*, guru juga kesulitan dalam memilih konten video sehingga kegiatan belajar membosankan dan kurang relevan, guru kesulitan dalam mengatur peserta didik untuk tetap kondusif, dan sarana pendukung seperti

arus listrik dan koneksi jaringan di sekolah tidak selalu stabil.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas, peneliti menganalisis kebutuhan dalam kegiatan belajar ini dikarenakan keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi sehingga membuat peserta didik menjadi pasif, tidak adanya keaktifan peserta didik yang dilibatkan dalam proses belajar, dan guru mempunyai keterbatasan ide untuk mengembangkan alat media yang dapat menstimulus pemahaman peserta didik. Untuk itu, perlu adanya pembaharuan dan modifikasi dalam pembelajaran yang ada di dalam kelas.

Sebagai jawaban untuk mendukung kegiatan proses pembelajaran berlangsung, diperlukan media yang tepat untuk memperbaiki sebuah sistem pembelajaran yang optimal. Senada dengan Pribadi dan Rahmawati (2021:739–740) menyatakan bahwa media pembelajaran yang baik perlu memiliki syarat, seperti dapat mendorong motivasi peserta didik, dapat menumbuhkan daya ingat yang lebih pada peserta didik pada materi pelajaran, dan juga dapat meningkatkan keaktifan dengan pemberian umpan balik dari peserta didik pada kegiatan belajar.

Melihat kebutuhan dan karakteristik peserta didik sekolah dasar yang cenderung lebih senang bermain, maka peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran permainan salah satunya yakni media pembelajaran permainan ular tangga yang mana permainan ular tangga merupakan salah satu budaya permainan tradisional dan sudah dikenal oleh seluruh nusantara. Menurut Ratnaningsih dalam Setiawati, Desri, dan Solihatulmilah (2019:89) menerangkan manfaat media permainan ular tangga dapat memberikan ilmu pengetahuan dengan proses bermain sambil belajar, media ini juga dapat meningkatkan daya pikir, mampu menstimulus sikap yang baik, serta media permainan ular tangga mampu mewujudkan lingkungan menarik dan menyenangkan sehingga peserta didik dapat belajar bekerja sama.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh Wati, A (2021) menunjukkan 55% peserta didik memiliki nilai di atas KKM sebelum menerapkan media pembelajaran ular tangga, sedangkan setelah diterapkan media pembelajaran permainan ular tangga 100% peserta didik memiliki nilai di atas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum), hal tersebut menunjukkan hasil belajar peserta didik terjadi peningkatan 45%. Pada hasil penelitian Saputri,

Suminar, dan Hidayat (2021) juga menyatakan bahwa ular tangga efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan motivasi sebesar 7,06% dari 77,76% (sebelum pembelajaran menggunakan media) dan meningkat menjadi 84,82% (sesudah pembelajaran menggunakan media). Dari kedua penelitian terdahulu tersebut, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran permainan ular tangga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dan motivasi belajar peserta didik secara optimal.

Berdasarkan paparan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan yang berjudul “*Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Pada Keragaman Pakaian Adat Daerah*”. Media ini digunakan untuk mempelajari keberagaman pakaian adat daerah dari masing-masing Provinsi di Indonesia dengan diberikan nama “LAGA PATI (Ular Tangga Pakaian Adat Indonesia)”.

Dalam penelitian ini merumuskan masalah sebagai berikut: 1) Bagaimana keterlibatan guru pada proses pengembangan media ular tangga?; 2) Bagaimana respons peserta didik pada media pembelajaran permainan ular tangga?; 3) Bagaimana peningkatan pemahaman peserta didik pada keragaman pakaian adat daerah setelah menggunakan media permainan ular tangga?; dan 4) Bagaimana kelayakan media pembelajaran permainan ular tangga?

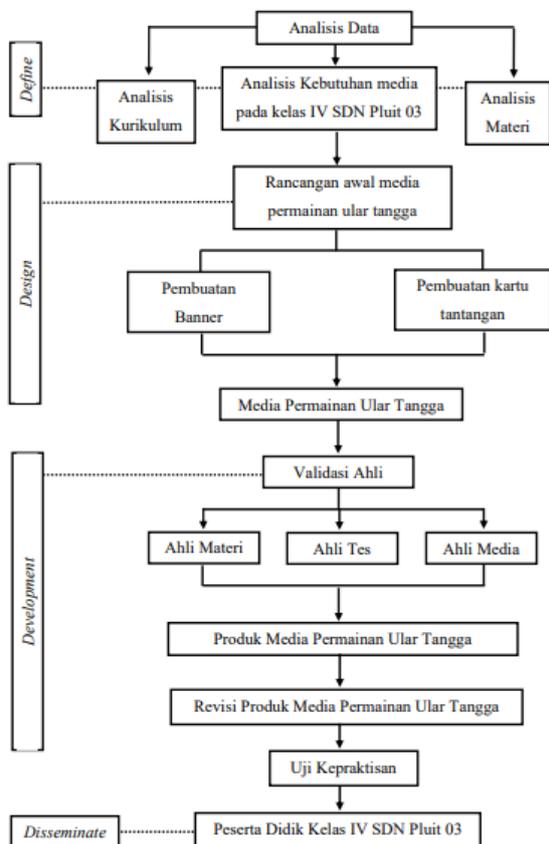
Adapun tujuan dari penelitian, yakni 1) untuk mengetahui keterlibatan guru pada proses pengembangan media ular tangga; 2) Untuk mengetahui respons peserta didik pada media pembelajaran permainan ular tangga; 3) Untuk mengetahui peningkatan pemahaman peserta didik pada keragaman pakaian adat daerah setelah menggunakan media permainan ular tangga; dan 4) Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran permainan ular tangga.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan keilmuan, khususnya pada guru dan calon guru dalam bidang ilmu media pembelajaran. Hasil penelitian ini dapat juga dijadikan sebagai landasan teori untuk mengembangkan media pembelajaran permainan lainnya dan juga landasan teori untuk mengimplementasikan penggunaan media pembelajaran permainan “Laga Pati” pada kelas IV di Sekolah Dasar.

2. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian R&D (*Research and Development*) dengan tahapan pengembangan produk

menggunakan model pengembangan 4D, yakni *define* (definisi), *design* (rancangan), *development* (pengembangan), dan *dissemination* (diseminasi). Penelitian ini dilakukan pada kelas IV-B Sekolah Dasar Negeri Pluit 03, Kota Jakarta Utara, pada semester genap tahun ajaran 2022/2023.



Gambar 1. Prosedur Pengembangan Model 4D

Berdasarkan pada prosedur pengembangan model 4D pada gambar 1 menerangkan bahwa pada tahap awal pembuatan media pembelajaran permainan “Laga Pati” ini dimulai dengan melakukan studi pendahuluan yang terdiri dari 3 tahap pendefinisian (*define*) yakni, analisis kurikulum, analisis kebutuhan media pembelajaran, dan analisis materi yang kemudian akan terbentuk sebuah alur tujuan pembelajaran dan capaian pembelajaran.

Tahapan selanjutnya adalah melakukan sebuah perancangan (*design*). Tahap ini dilakukan dengan mengumpulkan data dan informasi yang diperoleh sebagai referensi dalam merancang media pembelajaran permainan “Laga Pati” seperti data Provinsi Indonesia, gambar mengenai pakaian adat daerah, langkah-langkah penggunaan media pembelajaran permainan ular tangga, dan isi materi pada media pembelajaran. Adapun dalam perancangan

spesifikasi desain awal produk dilakukan dengan membuat *storyboard* banner dan kartu tantangan.

Tahapan berikutnya adalah pengembangan (*development*) untuk mengembangkan rancangan *desain* yang telah dibentuk sebelumnya agar menjadi sebuah tampilan yang sebenarnya. Proses mengembangkan rancangan ini ialah tahap penilaian yang dilakukan oleh para ahli validator dan peserta didik. Validasi ini dilakukan untuk melihat efektif dan efisiensi produk media pembelajaran berdasarkan sudut pandang guru sejawat kelas IV, dampak yang ditimbulkan dari media yang dikembangkan berdasarkan sudut pandang peserta didik, dan pendapat para ahli mengenai media yang dikembangkan berdasarkan sudut pandang ahli atau dosen.

Tahap yang dilakukan setelah proses uji validasi ahli adalah penyebaran produk (*dissemination*). Penyebaran produk ini dilakukan dengan tujuan mengetahui respon peserta didik dan hasil peningkatan pemahaman peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran permainan “Laga Pati”.

Adapun pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan beberapa teknik, yaitu observasi, wawancara, angket/kuesioner, tes dan dokumentasi. Observasi dilakukan pada saat pra penelitian guna dapat mengetahui permasalahan yang terjadi di kelas, kemudian digunakan juga untuk mengamati keterlibatan guru dalam proses pengembangan media ular tangga, serta digunakan untuk mengamati respons peserta didik pada saat menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga.

Wawancara yang dilaksanakan peneliti yaitu wawancara tidak berstruktur kepada guru kelas IV-B di SDN Pluit 03 Tahun Ajaran 2022/2023 untuk menganalisis kebutuhan pembelajaran di kelas dengan berfokus pada sarana dan prasarana yang dipakai pada saat kegiatan belajar berlangsung.

Angket atau kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data terkait keefektifan media pembelajaran permainan “Laga Pati” dari para validator agar dapat mengetahui kelayakan media yang akan diujicobakan dengan penilaian kelayakan yang disajikan berikut ini.

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\% \quad (\text{Kurniawan, 2019:182})$$

Keterangan:

- NP = Nilai Persentase Kelayakan yang diharapkan
- R = Skor yang diperoleh
- SM = Skor Maksimal ideal

Setelah dilakukan perhitungan penilaian kelayakan, maka hasil persentase yang diperoleh

disesuaikan dengan persentase pencapaian skor yang disajikan dalam tabel 1 berikut ini.

Tabel 1. Persentase Pencapaian Skor

Persentase Pencapaian	Interpretasi
$0 \leq NP \leq 20\%$	Sangat Tidak Layak
$20 < NP \leq 40\%$	Tidak Layak
$40 < NP \leq 60\%$	Cukup Layak
$60 < NP \leq 80\%$	Layak
$80 < NP \leq 100\%$	Sangat Layak

(Modifikasi Sa'adah dan Wahyu, 2020:97)

Selanjutnya teknik tes disusun untuk mengukur besarnya peningkatan pemahaman peserta didik pada keragaman pakaian adat daerah pada kelas IV-B di SDN Pluit 03. Berikut disajikan pada tabel 2 mengenai kriteria skor nilai pre-test dan post-test berdasarkan pada Capaian Pembelajaran IPAS Kurikulum Merdeka (2022).

Tabel 2. Kriteria Skor Nilai Pre Test-Post Test

Skor	Kategori Skor
$0 \leq NP \leq 68$	Perlu Bimbingan
$68 < NP \leq 78$	Cukup
$78 < NP \leq 89$	Baik
$89 < NP \leq 100$	Sangat Baik

(Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran Kurikulum Merdeka)

Kemudian teknik pengumpulan data yang terakhir yakni dokumentasi yang berupa foto atau video yang diambil selama proses pengumpulan data berlangsung.

3. Hasil dan Pembahasan

Dalam proses pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga, peneliti melibatkan guru sebagai partner dengan maksud dan tujuan untuk dapat saling melengkapi dalam membuat produk yang lebih sempurna. Keterampilan guru menjadi sangat penting seperti yang dikemukakan oleh Pamela dkk., (2019:23) bahwa keterampilan guru merupakan sebuah kemampuan atau kecakapan dalam membimbing dan mengatur keadaan kelas untuk menciptakan kondisi belajar yang optimal. Oleh karena itu, diperlukan keterampilan guru dalam memahami dan mengelola situasi kelas agar suasana kegiatan pembelajaran dapat berjalan sesuai pada kebutuhan peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

Bentuk kolaborasi dilakukan secara bersama untuk mencapai suatu tujuan yang sama yakni meningkatkan minat belajar peserta didik dan pemahaman peserta didik pada keragaman pakaian adat daerah Indonesia. Dalam berkolaborasi kualitas dan kuantitas merupakan

salah satu kunci penting dalam mendorong perubahan seperti yang dikemukakan oleh Kasmawati (2020:137) bahwa kolaborasi adalah salah satu elemen kunci yang berdampak pada kegiatan mengajar yang lebih baik dan pembelajaran peserta didik yang lebih dalam. Oleh karena itu, pada proses kolaborasi dalam mengembangkan media pembelajaran permainan ular tangga ini terjadi dengan waktu 10 hari yang dimulai dari hari Senin sampai Jumat dengan dua pekan berturut yang menghasilkan desain produk berikut ini :



Gambar 2. Hasil Kolaborasi Guru dan Peneliti

Berdasarkan pada hasil kolaborasi guru dan peneliti yang ditunjukkan pada gambar 2 menghasilkan banner, bahan ajar, kratu tantang, pre-test dan post-test. Adapun hasil pengembangan dari produk media pembelajaran permainan “Laga Pati” dilakukan melalui penyebaran produk dan mengujicobakan produk dalam kegiatan belajar di kelas. Mengujicobakan produk media pembelajaran permainan “Laga Pati” ini untuk melihat reaksi yang diberikan dari peserta didik setelah menggunakan media tersebut dan juga untuk melihat peningkatan pemahaman peserta didik khususnya pada materi keragaman pakaian adat daerah Indonesia setelah menggunakan media tersebut.

Dalam melihat reaksi yang diberikan dari peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran permainan “Laga Pati” kepada seluruh peserta didik kelas IV-B SDN Pluit 03 dengan total 29 peserta didik yang dilakukan dengan membagikan peserta didik menjadi empat bagian kelompok yang terdiri dari 7 ataupun 8 anggota. Adapun tinjauan dari pengamatan ini terdiri dari empat aspek yaitu: 1) Mengalami, 2) Interaksi, 3) Komunikasi, dan 4) Refleksi. Pada tinjauan pengamatan ini diperoleh dari metode belajar MIKIR (Mengalami,

Interaksi, Komunikasi, dan Refleksi) yang mana fokus dalam pembelajaran metode ini yakni melakukan kegiatan pembelajaran dengan melibatkan keaktifan peserta didik seperti yang dikemukakan oleh Saragih (2022:207) bahwa dasar pengembangan metode belajar MIKIR agar peserta didik mampu untuk berkreasi, berkolaborasi, komunikasi dan kerjasama dalam kelompok, serta bersikap kritis selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan pada hasil pengamatan menunjukkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran permainan “Laga Pati” respons dan reaksi yang diberikan oleh peserta didik kelas IV-B di SDN Pluit 03 dalam kelompok sudah dapat memenuhi kriteria keempat tinjauan aspek tersebut yang secara spesifikasi membawa beberapa dampak baik seperti (1) Meningkatkan minat dan semangat pada saat berlangsungnya kegiatan belajar; (2) Meningkatkan nilai kerjasama peserta didik untuk saling menghargai, menghormati, dan membantu satu sama lain; (3) Menanamkan nilai tanggungjawab, kekompakan dan solidaritas antar peserta didik di kelas; (4) Meningkatkan keaktifan berdiskusi peserta didik; (5) Meningkatkan keberanian peserta didik; (6) Mengasah perkembangan bahasa peserta didik, dan (7) Dapat menambahkan wawasan dan pengetahuan peserta didik dalam memahami keragaman pakaian adat daerah Indonesia.

Selanjutnya, hasil pengembangan dari produk media pembelajaran permainan “Laga Pati” adalah untuk mengetahui hasil peningkatan pemahaman peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran permainan “Laga Pati”. Dalam pengukuran hasil peningkatan ini dilakukan dengan cara membagikan soal *pre-test* sebelum penggunaan media, kemudian setelah menggunakan media dibagikan kembali soal *post-test* pada 29 peserta didik kelas IV-B yang menghasilkan perolehan sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil *Pre Test – Post Test*

Test	Hasil Jumlah	Σ Rata-rata	Kategori
Pre	1.729	59	Perlu Bimbingan
Post	2.863	98	Sangat Baik

Berdasarkan hasil penilaian yang disajikan dalam tabel 3 menunjukkan bahwa *pre-test* pada pemahaman peserta didik mengenai keragaman pakaian adat daerah memperoleh rata-rata penilaian **59** dengan kategori **“Perlu Bimbingan”**. Namun, setelah menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga dan juga diberikan sebuah pegangan bahan ajar,

peserta didik melakukan *post-test* memperoleh hasil rata-rata penilaian **98** dengan kategori **“Sangat Baik”**. Hal tersebut menunjukkan bahwa peserta didik kelas IV-B di SDN Pluit 03 mengalami peningkatan pemahaman pada keragaman pakaian adat daerah setelah menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga “Laga Pati”.

Dari pengembangan produk media pembelajaran permainan “Laga Pati” menunjukkan bahwa media tersebut bukan hanya dapat meningkatkan aspek perkembangan sosial peserta didik saja melainkan juga dapat meningkatkan aspek kognitif peserta didik. Tentunya dalam menghasilkan produk media pembelajaran tersebut perlu memperhatikan kriteria kelayakan dengan menyesuaikan pada kelayakan isi, tampilan, dan kesederhanaan media yang akan dikembangkan. Kelayakan media ini diuji melalui validasi para ahli yang didalamnya memuat penilaian, kritik, serta saran yang membawa media pembelajaran permainan “Laga Pati” menjadi media yang layak digunakan pada kegiatan pembelajaran di kelas.

Dalam mempertimbangkan pengembangan produk media pembelajaran permainan “Laga Pati” ini tentunya perlu disesuaikan pada tingkat keefektifan dan efisiensinya guna untuk menyesuaikan pada kebutuhan peserta didik dan juga pada lingkungan kelas yang tersedia. Keefektifan dan efisiensi dalam mengembangkan produk media pembelajaran memang menjadi tolak ukur dalam keberhasilan kegiatan pembelajaran yang maksimal seperti yang dikemukakan oleh Firmadani (2020:94) yang mengatakan bahwa seorang guru dapat efektif dan efisien dalam menyajikan materi pelajaran apabila dapat memanfaatkan media secara baik dan tepat. Oleh karena itu, dalam pengembangan media pembelajaran ini peneliti menguji kelayakan tingkat efektif dan efisiensi berdasarkan sudut pandang rekan guru sejawat kelas IV di SDN Pluit 03.

Tabel 4. Penilaian Uji Kelayakan Guru

Ahli	Skor	Persentase	Kategori
Materi	43	86%	Sangat Layak
Tes	10	100%	Sangat Layak
Media	60	100%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil penilaian uji kelayakan yang diberikan dari sudut pandang guru sejawat kelas IV pada tabel 4 menunjukkan bahwa penilaian uji ahli materi sebesar 86% dengan kategori “Sangat Layak”, uji ahli tes sebesar 100% dengan kategori “Sangat Layak”, dan uji ahli media sebesar 100% dengan kategori “Sangat

Layak". Dari penilaian tersebut dapat menyatakan bahwa media pembelajaran permainan "Laga Pati" sesuai pada tingkat efektif dan efisiensi yang dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran dan mampu digunakan di lingkungan sekolah SDN Pluit 03 khususnya di kelas IV.

Melanjutkan penilaian tingkat efektif dan efisiensi pada pengembangan produk media pembelajaran permainan "Laga Pati" yang telah dilakukan menunjukkan hasil yang "Sangat Layak" untuk digunakan di lingkungan sekolah SDN Pluit 03. Namun, tingkat efektif akan secara nyata dapat terbuktikan jika dampak yang ditimbulkan dari penggunaan media pembelajaran permainan "Laga Pati" ini sudah terealisasi dengan baik. Maka dari itu, uji kelayakan selanjutnya diukur dari hasil pandangan peserta didik kelas IV-B selaku kelas yang diujicobakan untuk menggunakan media pembelajaran yang telah dikembangkan dengan uji coba lapangan terbatas yakni memilih secara acak yang dibatasi hingga 16 anggota peserta didik saja. Hal ini dikarenakan sampel yang dipilih sudah cukup mewakili setengah dari anggota kelas tersebut.

Tabel 5. Penilaian Uji Kelayakan Peserta Didik

Aspek Penilaian	Skor	Persentase	Kategori
Penyajian Materi	40		
Keterbacaan	44	89%	Sangat Layak
Tampilan Media	59		

Berdasarkan hasil uji kelayakan penilaian yang diberikan dari sudut pandang 16 anggota peserta didik kelas IV-B di SDN Pluit 03 pada tabel 5 menunjukkan bahwa dari ketiga aspek penilaian yang ditinjau memiliki hasil persentase rata-rata nilai sebesar 89% dengan kategori "Sangat Layak". Melalui penilaian tersebut dapat menyatakan bahwa media pembelajaran permainan "Laga Pati" mampu memberikan dampak baik dalam kegiatan pembelajaran yang lebih bermakna.

Pengembangan produk media pembelajaran permainan "Laga Pati" yang digunakan di SDN Pluit 03 sudah mendapat penilaian kelayakan dari segi keefektifan dan tingkat efisiensi mampu dilaksanakan di sekolah tersebut, terlebih pada penilaian yang disebarkan pada peserta didik khususnya kelas IV-B membuktikan bahwa dengan adanya pengembangan media tersebut dapat membantu proses kegiatan pembelajaran di kelas dalam memahami keragaman pakaian

adat daerah Indonesia. Dengan demikian, hal ini sudah memvalidkan bahwa kegiatan pembelajaran di SDN Pluit 03 melalui bantuan media pembelajaran permainan "Laga Pati" sangat layak dan cocok digunakan di lingkungan sekolah tersebut.

Meskipun dalam lingkungan sekolah khususnya SDN Pluit 03 sudah memvalidkan hasil tersebut, penilaian uji kelayakan pandangan para ahli ini tetap diperlukan untuk memperoleh penilaian mengenai kelebihan dan kekurangan dari konten media pembelajaran permainan "Laga Pati" yang bukan hanya dari tingkat lingkungan satu sekolah saja melainkan juga pengembangan media ini dapat dinilai kelebihan dan kekurangannya agar dapat digunakan secara luas. Dengan melakukan uji penilaian kelayakan dari para ahli diharapkan media pembelajaran permainan "Laga Pati" dapat bermanfaat sebagai rujukan inovasi baru pada keberlangsungan proses kegiatan pembelajaran di kelas. Maka dari itu, para ahli yang menilai merupakan para ahli yang sudah berpengalaman dalam menilai suatu rancangan produk.

Tabel 6. Penilaian Uji Kelayakan Ahli

Ahli	Skor	Persentase	Kategori
Materi	47	94%	Sangat Layak
Tes	10	100%	Sangat Layak
Media	41	68%	Layak dengan Revisi

Berdasarkan hasil uji kelayakan penilaian yang diberikan dari sudut pandang ahli atau dosen pada tabel 6 menunjukkan bahwa penilaian uji ahli materi sebesar 94% dengan kategori "Sangat Layak", uji ahli tes sebesar 100% dengan kategori "Sangat Layak", dan uji ahli media sebesar 68% dengan kategori "Layak". Meskipun pada penilaian ahli media sudah layak, ahli tersebut menyarankan untuk melakukan beberapa revisi pada konten media pembelajaran permainan "Laga Pati" ini. Terlepas dari saran dan revisi yang diberikan oleh ahli media, pengembangan konten media pembelajaran permainan "Laga Pati" tetap masuk pada kategori "Sangat Layak" digunakan dalam membantu keberlangsungan kegiatan proses belajar mengajar di kelas sebagai alat bantu komunikasi antara guru dan peserta didik dalam menyampaikan materi khususnya materi keragaman pakaian adat daerah Indonesia.

Seperti yang telah diuraikan sebelumnya bahwa secara umum uji validasi ahli ini mempertimbangkan pada tiga aspek. Pada aspek pertama yaitu untuk meninjau tingkat efektif dan efisiensi produk media pembelajaran yang

dikembangkan berdasarkan sudut pandang guru sejawat kelas IV, kedua untuk meninjau dampak yang ditimbulkan dari media yang dikembangkan berdasarkan sudut pandang peserta didik, dan ketiga meninjau pada pendapat para ahli mengenai media yang dikembangkan berdasarkan sudut pandang ahli atau dosen.

Berlandaskan pada aspek umum tersebut, aspek secara khusus dalam penilaian uji kelayakan validasi ini dibagi menjadi empat, yakni uji kelayakan ahli materi, ahli tes, ahli media, dan validasi peserta didik. Validasi media pembelajaran permainan “Laga Pati” dilakukan oleh para ahli yang berjumlah enam orang validator yang terdiri dari, dua validator untuk ahli materi, dua validator untuk ahli tes, dan dua validator untuk ahli media dan enam belas peserta didik kelas IV-B, SDN Pluit 03.

Validasi Materi

Ahli materi digunakan untuk memvalidasi produk yang telah dikembangkan dari sisi materi dan bahasa yang terdapat dalam media pembelajaran agar dapat sesuai dengan capaian pembelajaran. Data hasil validasi ahli materi ini ditinjau dari tiga aspek, yaitu: 1) Relevansi Kurikulum, 2) Keakuratan Materi, dan 3) Kemutakhiran Bahasa. Berikut hasil penilaian atau validasi yang dilakukan oleh ahli materi berdasarkan peninjauan aspek tersebut.

Tabel 7. Penilaian Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Hasil Penilaian Ahli Materi	
		Ahli Materi 1	Ahli Materi 2
1.	Relevansi Kurikulum	13	14
2.	Keakuratan Materi	20	17
3.	Kemutakhiran Bahasa	14	12
Jumlah		47	43
Persentase Nilai		94%	86%
Kategori		Sangat Layak	Sangat Layak
Σ Rata-rata		90 % (“Sangat Layak”)	

Berdasarkan hasil uji validasi oleh kedua ahli materi pada tabel 7 menunjukkan bahwa media pembelajaran permainan “Laga Pati” memperoleh hasil rata-rata skor sebesar 90% yang masuk pada kategori “Sangat Layak”. Hal ini juga diperkuat oleh komentar dan saran dari ahli materi adalah sebagai berikut.

Tabel 8. Komentar dan Saran Ahli Materi

Ahli Materi	Komentar dan Saran Perbaikan
Ahli Materi 1	-
Ahli Materi 2	Materi yang diberikan sudah layak dan sesuai dengan kompetensi dasar.

Berlandaskan pada komentar dan saran ahli materi pada tabel 8 bahwa media pembelajaran permainan “Laga Pati” sesuai dengan data hasil validasi oleh ahli materi dikategorikan “Sangat Layak”.

Validasi Tes

Ahli tes digunakan untuk memvalidasi soal pre-test dan post-test yang telah dikembangkan berdasarkan pada materi yang terdapat dalam media pembelajaran agar dapat sesuai dengan capaian pembelajaran. Data hasil validasi ahli tes ini ditinjau dari tiga aspek, yaitu: 1) Materi/Isi, 2) Konstruksi, dan 3) Bahasa. Berikut hasil penilaian atau validasi yang dilakukan oleh ahli tes berdasarkan peninjauan aspek tersebut.

Tabel 9. Penilaian Ahli Tes

No.	Aspek Penilaian	Hasil Penilaian Ahli Tes	
		Ahli Tes 1	Ahli Tes 2
1.	Materi/Isi	4	4
2.	Konstruksi	4	4
3.	Bahasa	2	2
Jumlah		10	10
Persentase Nilai		100%	100%
Kategori		Sangat Layak	Sangat Layak
Σ Rata-rata		100% (“Sangat Layak”)	

Berdasarkan hasil uji validasi oleh kedua ahli tes pada tabel 9 menunjukkan bahwa rata-rata hasil sebesar 100% dengan kategori “Sangat Layak”. Hal ini juga diperkuat oleh komentar dan saran dari ahli tes adalah sebagai berikut.

Tabel 10. Komentar dan Saran Ahli Tes

Ahli Tes	Komentar dan Saran Perbaikan
Ahli Tes 1	Instrumen dapat digunakan untuk penelitian.
Ahli Tes 2	Sudah layak digunakan.

Berlandaskan pada komentar dan saran ahli tes pada tabel 10 menunjukkan bahwa soal pre-test dan post-test pada media pembelajaran permainan “Laga Pati” sesuai dengan data hasil validasi oleh ahli tes dikategorikan “Sangat Layak”.

Validasi Media

Ahli media digunakan untuk memvalidasi rancangan produk yang telah dikembangkan berdasarkan pada kriteria media pembelajaran agar dapat digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran di kelas. Data hasil validasi ahli media ini ditinjau dari tiga aspek, yaitu: 1) Kualitas Tampilan, 2) Kualitas Media, dan 3) Penyajian. Berikut hasil penilaian atau validasi yang dilakukan oleh ahli media berdasarkan peninjauan aspek tersebut.

Tabel 11. Penilaian Ahli Media

No.	Aspek Penilaian	Hasil Penilaian Ahli Media	
		Ahli Media 1	Ahli Media 2
1.	Kualitas Tampilan	16	30
2.	Kualitas Media	17	20
3.	Penyajian	8	10
Jumlah		41	60
Persentase Nilai		68%	100%
Kategori		Layak dengan Revisi	Sangat Layak
Σ Rata-rata		84% (“Sangat Layak”)	

Berdasarkan hasil uji validasi oleh kedua ahli media pada tabel 11 menunjukkan bahwa rata-rata persentase kelayakan 84% dengan kategori “Sangat Layak”. Hal ini juga diperkuat oleh komentar dan saran dari ahli materi adalah sebagai berikut.

Tabel 12. Komentar dan Saran Ahli Media

Ahli Media	Komentar dan Saran Perbaikan
Ahli Media 1	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ubah warna dan outline tulisan 2. Perbesar dan sesuaikan ukuran tulisan 3. Sesuaikan letak ular dan tangga 4. Ukuran kartu tantangan disesuaikan 5. Membuat buku panduan penggunaan
Ahli Media 2	<p>Permainan “Laga Pati” secara keseluruhan sudah baik dan dapat diaplikasikan pada peserta didik untuk memotivasi belajar agar tidak monoton, permainan juga memberikan daya ingat, juga melibatkan gerakan psikomotorik peserta didik.</p>

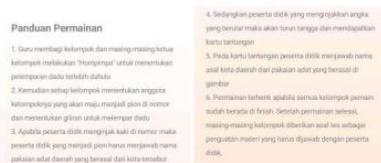
Berlandaskan pada komentar dan saran ahli media pada tabel 12 menunjukkan bahwa perbaikan secara garis besar terdapat pada ahli media 1. Berikut tindak lanjut dari hasil revisi ahli media secara menyeluruh disajikan pada gambar 3 sebagai berikut:

Gambar 3. Revisi Ahli Media



5. Buku Panduan Penggunaan

Sebelum Revisi



Setelah Revisi



Depan

Belakang

Validasi Peserta Didik

Diikuti dengan penilaian validasi oleh peserta didik pada pengembangan media pembelajaran permainan "Laga Pati" yang diuji validasi pada 16 anggota peserta didik kelas IV-B di SDN Pluit 03 menunjukkan persentase hasil

4. Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian, hasil pengembangan dan pembahasan yang telah dipaparkan sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa : a) Mengikutsertakan guru kelas pada pengembangan media pembelajaran permainan "Laga Pati" dapat membantu peserta didik untuk menemukan karakteristik gaya belajar yang sesuai dengan kebutuhannya. b) Respons dan reaksi yang diberikan oleh peserta didik kelas IV-B di SDN Pluit 03 pada pengembangan media pembelajaran permainan "Laga Pati" membawa beberapa dampak baik seperti (1) Meningkatkan minat dan semangat pada kegiatan belajar berlangsung; (2) Meningkatkan nilai kerjasama peserta didik untuk saling menghargai, menghormati, dan membantu satu sama lain; (3) Menanamkan nilai tanggungjawab, kekompakan dan solidaritas antar peserta didik di kelas; (4) Meningkatkan keaktifan berdiskusi peserta didik; (5) Meningkatkan keberanian peserta didik; (6) Mengasah perkembangan bahasa peserta didik, dan (7) Dapat menambahkan wawasan dan pengetahuan peserta didik dalam memahami keragaman pakaian adat daerah Indonesia. c) Pemahaman peserta didik kelas IV-B di SDN Pluit 03 mengalami peningkatan mengenai keragaman pakaian adat daerah setelah menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga "Laga Pati" dengan hasil pre-test rata-rata penilaian 59 yang berkategori "Perlu Bimbingan" meningkat setelah

post-test memperoleh hasil rata-rata penilaian 98 dengan kategori "Sangat Baik". d) Rata-rata dari seluruh hasil uji validasi ahli baik dari ahli materi, ahli tes, ahli media, dan validasi peserta didik maka diperoleh skor presentase kelayakan sebesar 90,75%, persentase tersebut masuk pada kategori "Sangat Layak". Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran permainan "Laga Pati" layak digunakan dalam proses pembelajaran dan sesuai dengan ketertarikan minat peserta didik kelas IV-B di SDN Pluit 03.

Peneliti juga memberikan rekomendasi diantaranya sebagai berikut: 1) Produk pengembangan media pembelajaran permainan "Laga Pati" ini dapat digunakan sebagai alternatif pilihan sarana pembelajaran yang dapat membantu proses pembelajaran IPAS khususnya materi keragaman pakaian adat daerah untuk mempermudah guru dalam mengenalkan salah satu keragaman budaya Indonesia. 2) Penggunaan media pembelajaran permainan "Laga Pati" ini sebaiknya didampingi oleh guru karena rentan terjadi kegaduhan ataupun keributan antara peserta didik. 3) Produk pengembangan media pembelajaran permainan "Laga Pati" ini dapat menjadi salah satu referensi guru dalam meningkatkan kembali kreativitas dan inovasi guru untuk mengembangkan materi-materi lain dengan menggunakan media pembelajaran permainan tradisional lainnya. 4) Produk pengembangan media pembelajaran permainan "Laga Pati" juga dapat menjadi salah satu referensi guru untuk membantu ketercapaian tujuan pembelajaran yang tidak hanya pada ranah kognitif saja, melainkan juga ketercapaian pada perkembangan aspek nilai sosial peserta didik. 5) Penelitian pengembangan media pembelajaran permainan "Laga Pati" hanya mencakup 34 provinsi saja, bagi peneliti yang ingin mengembangkan media ini sebaiknya dapat mengembangkan keragaman pakaian adat lainnya sesuai dengan jumlah provinsi saat ini. 6) Bagi peneliti yang ingin mengembangkan media ular tangga ini tidak harus dikembangkan dalam bentuk cetak, dapat juga dalam bentuk aplikasi.

Daftar Pustaka

- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97.
- Kasmawati, Y. (2020). Peningkatan Kompetensi Melalui Kolaborasi : Suatu Tinjauan Teoritis Terhadap Guru. *Equilibrium : Jurnal Pendidikan*, 8(2), 136–142.

- <https://doi.org/10.26618/equilibrium.v8i2.3377>
- Kurniawan, A. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. PT Remaja Rosdakarya.
- Lestari, S., & Djuhan, M. W. (2021). Analisis Gaya Belajar Visual, Auditori dan Kinestetik dalam Pengembangan Prestasi Belajar Siswa. *IIPSI: Jurnal Ilmiah Pengetahuan Sosial Indonesia*, 1(1), 79–90.
<https://doi.org/10.21154/jiipsi.v1i2.250>
- Pamela, I. S., Chan, F., Yantoro, Fauzia, V., Susanti, E. P., Frimals, A., & Rahmat, O. (2019). Keterampilan Guru Dalam Mengelola Kelas. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 23–30.
- Pribadi, R. A., & Rahmawati, I. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas V di SD IT Irsyadul Ibad 2 Pandeglang. *Didaktik: Jurnal Ilmiah FKIP Universitas Mandiri*, 7(2), 736–750.
<https://doi.org/10.36989/didaktik.v7i02.251>
- Ramadhina, D., & Rohman, I. (2022). Problematika Guru dalam Penggunaan Video Youtube sebagai Media Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 27(1), 117–123.
<https://doi.org/10.23887/mi.v27i1.45598>
- Sa'adah, R. N., & Wahyu. (2020). *Metode Penelitian R&D (Research and Development) Kajian Teoritis dan Aplikatif*. Literasi Nusantara.
- Saputri, R. M., Suminar, Y. A., & Hidayat, L. (2021). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Melalui Media Permainan Ular Tangga Pada Siswa Tinagrahita Kelas III SLB PGRI Sentolo Kulon Progo. *Jurnal Exponential (Education For Exceptional Children) Jurnal Pendidikan Luar Biasa*, 2(2), 237–248.
- Saragih, N. (2022). Penggunaan Metode MIKIR (Mengalami, Interaksi, Komunikasi, Refleksi) Dalam Pembelajaran Bahasa. *SKYLANDSEA PROFESIONAL: Jurnal Ekonomi, Bisnis Dan Teknologi*, 2(2), 206–209.
- Setiawati, E., Desri, & Solihatulmilah, E. (2019). Permainan Ular Tangga dalam Meningkatkan Kemampuan Moral Anak. *Jurnal PETIK*, 5(1), 85–91.
- Wati, A. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 68–73.