

Pengembangan Media Snakes And Ladders Game Pada Mata Kuliah Bahasa Indonesia Mahasiswa PGSD Universitas Tunas Pembangunan Surakarta

Luncana Faridhoh Sasmito¹, Aan Budi Santosa², Rika Yuni Ambarsari³, Ninda Beny Asfurry⁴, Harbono⁵, Chana Saudatul Zulfa⁶

^{1,2,3,4,5,6} FKIP, Universitas Tunas Pembangunan, Indonesia
luncanafs@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media permainan ular tangga untuk mengetahui tingkat kemenarikan dan kelayakan penggunaan, serta mengetahui respon peserta didik setelah menggunakan media permainan ular tangga pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Metode penelitian mengadaptasi pada model pengembangan yang dikembangkan oleh Borg and Gall. Penelitian menggunakan tujuh langkah sebagai berikut : (1) potensi masalah,(2) pengumpulan data,(3) desain produk,(4) validasi produk,(5) revisi produk,(6) uji coba produk,(7) revisi produk. Alat pengumpulan data yang digunakan berupa : angket ahli materi dan angket ahli media serta angket tanggapan pendidik untuk mengetahui kelayakan produk, angket respon peserta didik digunakan untuk mengetahui kemenarikan produk. Sasaran dari penelitian dan pengembangan adalah peserta didik kelas mata kuliah Bahasa Indonesia PGSD UTP. Hasil penelitian menunjukkan (1) validasi mendapat skor ahli materi mendapatkan hasil 3,43 atau Sangat Layak serta hasil uji ahli media mendapatkan hasil 3,01 atau sangat layak (2) media pembelajaran menunjukkan perbedaan signifikan pada gain standat pada kelas experiment dan kelas control.

Keyword : pengembangan media, snake ladder game, Bahasa Indonesia

Latar Belakang

Guna mencapai tujuan pendidikan peran dosen mata pelajaran tidak hanya sebatas penyapaian materi namun juga mampu sebagai kreator dan inovator untuk membentuk kreativitas siswa melalui pembelajaran. Khususnya pada mata pelajaran sejarah Indonesia yang memiliki peran dalam pembentukan watak dan peradaban bangsa yang bermartabat serta dalam pembentukan manusia Indonesia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air. Namun, Permasalahan pokok dalam pembelajaran sejarah disebabkan karena rasa bosan, jenuh, hafalan, tidak menarik dan sebagainya (Suyono, 2013:9). Permasalahan demikian terjadi di PGSD UTP, dimana mahasiswa merasa bosan, jenuh, dan tidak ada manfaatnya bagi mereka untuk masa depannya kelak. Walaupun dosen telah berupaya dengan maksimal untuk mengurangi permasalahan tersebut dengan berbagai cara, seperti menggunakan media power point, video dan sebagainya.

Berdasarkan hasil observasi kelas mata kuliah Bahasa Indonesia PGSD, pada saat proses pembelajaran dosen tidak menggunakan media pembelajaran. Proses pembelajaran hanya menggunakan sumber buku mahasiswa dan dosen. Pembelajaran di kelas menggunakan sistem pembelajarannya sudah dibuat berkelompok tempat duduknya. Dosen hanya

meminta mahasiswa untuk membaca buku bersama-sama dalam kelompoknya secara bergantian. Sistem pembelajarannya dosen hanya menggunakan soal-soal yang ada dibuku mahasiswa. Dengan proses pembelajaran tersebut, menyebabkan mahasiswa kurang antusias dan bosan pada saat proses pembelajaran. Ketika proses pembelajaran sedang berlangsung terdapat beberapa mahasiswa yang masih sibuk dengan kegiatannya sendiri. Mahasiswa tidak memperhatikan pembelajaran dosen. Semangat mahasiswa dalam proses pembelajaran juga kurang, hal ini terbukti dari banyaknya mahasiswa yang acuh dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan sarana atau alat yang dapat digunakan oleh pendidik dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Media yang sesuai dengan kondisi yang ada yaitu media permainan (permainan edukatif), hal ini sesuai karakteristik peserta didik sekolah dasar yang senang bermain. Permainan ular tangga adalah permainan yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih dengan menggunakan dadu dan terdapat kotak-kotak serta gambar tangga dan ular. Pada permainan ini mahasiswa diajak untuk melakukan dan menemukan sendiri hasil belajar yang akan dicapai sehingga mahasiswa secara aktif melakukan pembelajaran ini. permainan ular tangga dapat dijadikan pembelajaran yang menyenangkan bagi mahasiswa, mereka akan cenderung tertarik mengikuti proses pembelajaran.

Kossyvaka & Papoudi (Saputri, 2019:13) mengungkapkan bahwa bermain juga merupakan media yang baik untuk belajar karena menyenangkan, sukarela dan secara intrinsik memotivasi, fleksibel dengan orientasi non-literal, dengan bermain anak-anak akan berkomunikasi yang membutuhkan keterlibatan aktif. Berdasarkan pernyataan diatas peneliti akan mencoba mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif yang diharapkan mampu meningkatkan semangat dan motivasi dalam diri siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu media permainan ular tangga.

Menurut Salombe (2021, p. 63) permainan ular tangga merupakan salah satu jenis permainan yang sering dimainkan oleh anak-anak, permainan ular tangga dapat dimainkan oleh dua orang atau lebih untuk melatih siswa dalam kompetisi dan bertindak secara sportif. Konsep permainan ular tangga yaitu permainan dimainkan 2 anak atau lebih dengan melempar dadu yang bertuliskan angka 1 sampai 6 dan juga terdapat papan permainan yang terdiri dari beberapa kotak. Pada penelitian kali ini peneliti akan menggunakan media permainan yang berukuran keseluruhan 3x3,5 meter yang setiap kotaknya akan berwarna-warni berukuran 50x50 cm yang terdiri dari 36 petak. Papan permainan akan terbuat dari bahan dasar spanduk, disetiap petak media permainan ular tangga akan terdapat berupa pertanyaan dan materi pembelajaran yang nantinya akan dibacakan sendiri oleh para pemain.

Dalam pengembangan sebuah produk maka diperlukan adanya perencanaan pembuatan suatu produk, mengembangkan sebuah produk dan mengevaluasi produk yang telah dihasilkan guna memperoleh uji kelayakan maupun kualitas produk. Borg and Gall menguraikan Langkah-langkah penelitian dan pengembangan menjadi 10 langkah yaitu: 1)

Research and information collecting, 2) Planning, 3) Develop preliminary form a Product, 4) Preliminary field testing, 5) Main product revision, 6) Main field testing, 7) Operational product revision, 8) operation field testing, 9) Final producy revision, 10) Dissemination and implementation

Pengelompokan berbagai jenis media dilihat dari segi perkembangan teknologi yang dikemukakan oleh Seels dan Glasgow dibagi ke dalam dua kategori yaitu media tradisional dan media teknologi muktahir (Sugiyono, 2016).

Menurut pendapat para ahli di atas penulis menyimpulkan bahwa media adalah sebuah alat atau sarana yang mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi yang hendak dicapai. Penggunaan media pembelajaran disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan menggunakan berbagai macam media yang dapat pendidik gunakan dalam pembelajaran. Salah satu media tradisional yang dapat digunakan yaitu permainan seperti permainan ular tangga yang akan peneliti kembangkan dalam penelitian.

Metode

Penelitian yang digunakan peneliti menggunakan model penelitian dan pengembangan atau Research and Development. Model penelitian dan pengembangan adalah model penelitian yang menghasilkan sebuah produk dan menguji keefektifitasan produk tertentu. Pengembangan sebuah produk tidak digunakan dalam satu bidang, melainkan mencakup dalam berbagai bidang salah satunya yaitu dalam bidang pendidikan. Model penelitian dan pengembangan menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada. Penelitian dan pengembangan menurut Borg and Gall terdapat sepuluh langkah dalam mengembangkan sebuah produk yaitu: 1. Research and Information Collection 2. Planning 3. Develop Preliminary Form of Product 4. Premilinary Field Testing 5. Main Product Revision 6. Main Field Testing 7. Operasional Produk Revision 8. Operasional Field Testing 9. Final Product Revision 10. Dessimination and Implementation.

Penelitian dilaksanakan di Universitas Tunas Pembangunan. Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan juni 2023. Subyek penelitian pada penelitian pengembangan ini terdiri dari 3 ahli media, 3 ahli materi, 18 mahasiswa pada ujicoba lapangan skala kecil dan pada ujicoba lapangan skala besar terdiri dari seluruh mahasiswa semester 3 Pengasih yang berjumlah 32 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan observasi, wawancara dan angket. Observasi dilakukan saat akan dilaksanakannya penelitian untuk memperoleh data sebagai sebuah dasar dilaksanakannya penelitian dan pengembangan. Wawancara dilaksanakan dengan dosen pengampu mata kuliah dan mahasiswa untuk memperoleh data mengenai kebutuhan dalam penelitian dan pengembangan. Angket digunakan untuk memperoleh data penilaian kualitas kelayakan media yang dikembangkan menurut ahli media, ahli materi dan mahasiswa pada ujicoba lapangan skala kecil dan uji coba lapangan skala besar.

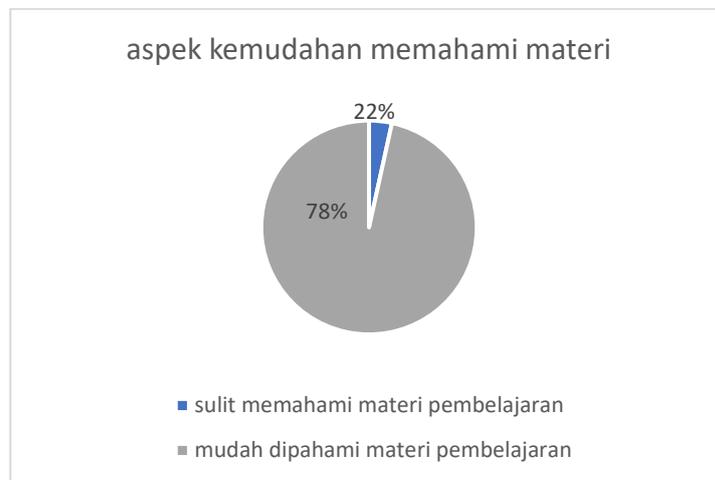
Hasil dan Pembahasan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah sebuah media pembelajaran matakuliah bahasa Indonesia. Berdasarkan keseluruhan hasil uji coba produk oleh para ahli dan

pengguna untuk menilai kelayakan media yang berupa media pembelajaran diperoleh hasil sebagai berikut :

1. Hasil uji ahli materi mendapatkan hasil 3,43 atau 80,25% → Sangat Layak
2. Hasil uji ahli media mendapatkan hasil 3,01 atau 77,75% → Sangat Layak
3. Hasil uji kelayakan menurut penggunaan oleh siswa, yaitu:
 - a. Uji skala kecil memperoleh hasil 3,30 atau 79,00% → Sangat Layak
 - b. Uji skala besar memperoleh hasil 3,49 atau 83,75% → Sangat Layak

Hasil respon peserta didik setelah menggunakan media permainan ular tangga pada pembelajaran Bahasa Indonesia dapat dilihat dari tabel dibawah ini :



Gambar 1. Aspek Kemudahan Memahami Materi

Berdasarkan gambar diatas chart warna abu abu menunjukkan 78% peserta didik atau mahasiswa mudah memahami materi pembelejaran, dan chart warna biru menunjukkan 22% peserta didik atau mahasiwa susah memahami materi media pembelajaran.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan, maka dapat dirangkum kesimpulan sebagai berikut :

1. Penelitian pengembangan dilaksanakan untuk menghasilkan suatu produk baru berupa media pembelajaran bagi mahasiswa pgsd fkip universitas tunas pembangunan.
2. Hasil dari uji ahli materi dan ahli media untuk mengukur kualitas kelayakan media pembelajaran snake ladder memperoleh kategori sangat layak.
3. Pendapat siswa sebagai pengguna media pembelajaran snake ladder memperoleh kategori sangat layak, hasil tersebut terlihat dari nilai yang didapat untuk mengukur kelayakan media dari sisi pengguna oleh mahasiswa dalam uji coba skala kecil dan uji coba skala besar.
4. hasil respon peserta didik pada pemahaman materi pembelajaran menunjukkan sikap positif

Berdasarkan kesimpulan mengenai penelitian pengembangan di atas, ada beberapa saran yang hendaknya menjadi perhatian, antara lain : Media pembelajaran snake ladder mata kuliah Bahasa Indonesia telah melalui beberapa tahap uji coba dengan hasil kualitas sangat layak sehingga dapat dimanfaatkan oleh dosen atau praktisi sebagai media pembelajaran untuk mahasiswa mata kuliah Bahasa Indonesia semester 3 pgsd fkip universitas tunas pembangunan serta para peneliti yang mengambil judul yang relevan dengan penelitian pengembangan ini, diharapkan dapat mengembangkan multimedia interaktif lebih lanjut baik dari segi keluasan, kedalaman, dan kemutakhiran materi dan komponen lainnya sehingga tetap dapat menjadi media yang relevan dengan proses pembelajaran yang terjadi.

Daftar Pustaka

- [1] A. Zaini, "Bermain Sebagai Metode Pembelajaran Bagi Anak Usia Dini," *ThufuLA J. Inov. Pendidik. Guru Raudhatul Athfal*, vol. 3, no. 1, pp. 118–134, 2019, doi: 10.21043/thufula.v3i1.4656.
- [2] A. Arsyad, *Media Pengajaran*. Rajawali Pers PP - Jakarta, 1997.
- [3] D. S. P. P.-I. B. L. Astuti, "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga IPA Fisika Berbasis Adobe Flash Untuk Siswa SMP/MTs Kelas VIII Pokok Bahasan Pesawat Sederhana," 2017.
- [4] N. Sudjana and A. Rivai, *Media Pengajaran*. Sinar Baru Algensindo Offset PP - Bandung, 2013.
- [5] H. B. Saputro and S. Soeharto, "Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter Pada Pembelajaran Tematik-Integratif Kelas IV SD," *J. Prima Edukasia*, vol. 3, no. 1, pp. 61–72, 2023, [Online]. Available: <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpe/article/view/4065/3520>.
- [6] M. Rini Kristiantari, "Analisis Kesiapan Guru Sekolah Dasar dalam Mengimplementasikan Pembelajaran Tematik Integratif Menyongsong Kurikulum 2013," *JPI (Jurnal Pendidik. Indones.*, vol. 3, no. 2, 2015, doi: 10.23887/jpi-undiksha.v3i2.4462.
- [7] M. Z. Yumarlin, "Pengembangan Permainan Ular Tangga Untuk Kuis Mata Pelajaran Sains Sekolah Dasar," *J. Tek.*, vol. 3, no. 1, 2013.
- [8] N. Hidayah, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran," *Terampil J. Pendidik. Dan Pembelajaran Dasar*, vol. 4, no. 1, pp. 34–46, 2017, doi: 10.24042/terampil.v4i1.1804.
- [9] S. Latifah, "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berorientasi Nilai-Nilai Agama Islam melalui Pendekatan Inkuiri Terbimbing pada Materi Suhu dan Kalor," *J. Ilm. Pendidik. Fis. Al-Biruni*, vol. 5, no. 1, p. 43, 2016, doi: 10.24042/jpifalbiruni.v5i1.104.

- [10] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Alfabeta PP - Bandung, 2016.
- [11] U. Utari, I. N. S. Degeng, and S. Akbar, “Pembelajaran Tematik Berbasis Kearifan Lokal Di Sekolah Dasar Dalam Menghadapi Masyarakat Ekonomi Asean (MEA),” *J. Teori dan Praksis Pembelajaran IPS*, vol. 1, no. 1, pp. 39–44, 2016, doi: 10.17977/um022v1i12016p039.