PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR PADA MATERI IPA

Jihan Auliyawati [a*)], Oktian Fajar Nugroho [a)]

[a)] *Universitas Esa Unggul, Jakarta, Indonesia*

[*)]*e-mail korespondensi: jihanauliya26648@student.esaunggul.ac.id*

Riwayat Artikel *: diterima: 29 Oktober 2023; direvisi: 19 Desember 2023; disetujui: 25 Desember 2023*

Abstrak.

Penelitian ini bertujuan untuk membuat media pembelajaran ular tangga pada mata pelajaran IPA dan mengetahui seberapa besar peningkatan motivasi siswa sekolah dasar setelah menggunakan media pembelajaran tersebut. Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan yaitu Research and Development (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development and Implementation, Evaluation). Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data adalah observasi, angket, wawancara dan dokumentasi. Pada penelitian ini dihasilkan media pembelajaran ular tangga berukuran besar 5x5 meter dengan mengadaptasi teknologi didalamnya, sehingga media ular tangga ini mendapat kategori validasi layak dari ahli media, dan mendapat kategori validasi penilaian sangat layak dari ahli bahasa. Sedangkan validasi desain dengan kategori sangat layak. Penggunaan media pembelajaran ular tangga pada materi IPA telah meningkatkan motivasi siswa sekolah dasar, sebelum menggunakan media pembelajaran ular tangga, motivasi siswa sekolah dasar ada pada kategori baik, kemudian mengalami peningkatan setelah menggunakan media belajar ular tangga menjadi kategori sangat baik. Sedangkan hasil N-Gain, media belajar ular tangga masuk dalam kategori sedang mencapai angka 0,66 dalam kategori cukup efektif. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ular tangga pada materi IPA sangat layak digunakan di sekolah dasar dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Ular Tangga, Motivasi Belajar, Ilmu Pengetahuan Alam, Sekolah Dasar

DEVELOPMENT OF SNAKES AND LADDERS LEARNING MEDIA TO INCREASE LEARNING MOTIVATION OF ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS ON SCIENCE AND TECHNOLOGY MATERIALS

Abstract. This research aims to make snakes and ladders learning media in science subjects and find out how much the motivation of elementary school students increases after using the learning media. This research uses development research, namely Research and Development (R&D) using the ADDIE development model (Analysis, Design, Development and Implementation, Evaluation). The techniques used in data collection are observation, questionnaire, interview and documentation. In this study, a large 5x5 meter snakes and ladders learning media was produced by adapting the technology in it, so that this snakes and ladders media received a decent validation category from media experts, and received a very feasible assessment validation category from linguists. While design validation with a very feasible category. The use of snakes and ladders learning media on science material has increased the motivation of elementary school students, before using snakes and ladders learning media, the motivation of elementary school students is in the good category, then it has increased after using snakes and ladders learning media into a very good category. While the results of N-Gain, snakes and ladders learning media are in the medium category reaching 0.66 in the moderately effective category. So, it can be concluded that snakes and ladders learning media on science material is very feasible to use in elementary schools and can increase student learning motivation.

Keywords: Snakes and Ladders Learning Media, Learning Motivation, Science Education, Elementary School

I. PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peranan penting dalam menyiapkan para peserta didik dalam menghadapi dunia yang akan datang. Selain itu, pemerintah juga menetapkan dalam Undang-undang nomor 20 pasal 5 tahun 2003 bahwa setiap warga negara mempunyai hak yang sama untuk mendapatkan pendidikan yang bermutu. Menurut Susanto dan Rozali (2020:91) Proses belajar merupakan aktivitas yang cukup kompleks, yang mengandung beberapa aspek, seperti meningkatnya pengetahuan, bertambahnya kemampuan mengingat, menyimpulkan serta menafsirkan, sehingga orang tersebut memiliki perubahan dalam dirinya menjadi seseorang yang lebih baik. Primayana dkk., (2019) mengungkapkan bahwa proses pembelajaran bukan hanya dilakukan didalam kelas melainkan dapat dilakukan dimana saja, seperti : luar kelas, lingkungan sekitar dan alam terbuka.

Syofyan dan Ismail (2018) menyatakan bahwa proes pembelajaran sangat penting untuk terjadinya sebuah interaksi antara siswa dan guru. Pada proses pembelajaran di sekolah, IPA menjadi salah satu mata pelajaran yang penting untuk di pelajari. IPA sendiri merupakan pelajaran yang memiliki kaitanya tentang lingkungan alam dan kehidupan manusia, namun bukan hanya itu IPA juga dapat mengembangkan wawasan serta keterampilan dalam menguasai pengetahuan dan teknologi (Syofyan dkk., 2019). Menurut Safira dkk. (2020). IPA memberikan wawasan yang

OPEN ACCESS

Volume 15, Nomor 02, Desember 2023, Hal. 61 -64
e-ISSN: 2460-2175

luas mengenai alam semesta, serta memiliki korelasi dengan kehidupan manusia secara langsung. Pada abad 21 ini pendidikan memiki tuntutan untuk membantu menjawab kebutuhan siswa dalam menguasai ketarampilan yang dibutuhkan pada masa ini (Nugroho dkk, 2019). Sehingga, sebelum proses pembelajaran guru harus memperhatikan lima kompenen penting dalam mengajar yang memiliki kaitanya satu sama lain, diantaranya: tujuan, materi, metode, media, dan evaluasi pembelajaran (Febrita, dan Ulfah, 2019). Selain itu, Nurliana dan Nugroho (2021) juga menyakan hal yang hampir sama, apabila dalam proses pembelajaran guru menerapkan model strategi, model dan media belajar yang berinovasi dapat meningkatkan hasil belajar para siswa.

Pada ini guru harus kreatif dalam menciptakan media pembelajaran (Lestari dkk, 2022). Penggunaan media pembelajaran sudahlah sangat bervariasi, maka seorang guru memiliki peran yang penting dalam memilih media belajar yang akan digunakan agar sesuai dengan proses pembelajaran (Rizqo dkk, 2021). Penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar dapat sangat membantu guru dalam menyampaikan materi, sehingga proses pembelajaran menjadi jauh lebih efektif, maksimal dan efesiensi. Sebagai guru ataupun calon guru sekolah dasar, perlu mengetahui karakteristik anak usia sekolah dasar. Menurut Mutia (2021) siswa sekolah dasar memiliki karakteristik dan kebutuhan, sebagai berikut : (1) senang bermain, (2) senang bergerak (3) senang bekerja dalam kelompok (4) senang merasakan atau melakukan/memperagakan sesuatu secara langsung. Maka proses pembelajaran sambil bermain bisa menjadi salah satu cara efektif untuk diterapkan di bangku sekolah dasar karena sesuai dengan karakter siswa SD. Hal tersebut juga bertujuan agar proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan dapat meningkatkan semangat belajar siswa. Proses pembelajaran yang diiringi dengan permainan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta meningkatkan motivasi belajar pada siswa (Khoir, 2021).

Kualitas pembelajaran yang baik dapat dipengaruhi oleh kemauan, keinginan serta dorongan untuk belajar yang dimiliki oleh siswa, yaitu motivasi belajar. Motivasi belajar sendiri dapat membantu proses pembelajaran untuk mencapai tujuan yang maksimal (Afifah dan Nugroho, 2021). Menurut Wahyuningrum dkk (2020) motivasi belajar merupakan penggerak dan pemberi arahan bagi siswa agar terciptanya kegiatan belajar mengajar yang efektif, selain menjadi penggerak motivasi belajar juga memberikan efek senang dan bahagia dalam proses pembelajaran, efek tersebutlah yang dapat menciptakan semangat dalam belajar. Sehingga sangat penting bagi siswa memiliki motivasi belajar yang tinggi sebagai penggerak siswa untuk terus bersemangat dalam menjalani proses pembelajaran hingga mencapai sebuah keberhasilan (Syachtiyani dan Trisnawati, 2021).

Hasil angket studi pendahulu peneliti mendapatkan hasil angket menyatakan 87% siswa merasa bosan dengan proses pembelajaran IPA didalam kelas, terlebih lagi hasil wawancara dengan wali kelas Va di SDN Kebon Jeruk 11 Pagi, sekolah tidak memiliki laboratorium IPA yang memungkinan siswa hanya mendapatkan pengalaman belajar di dalam kelas saja. Sehingga berdasarkan permasalahan yang ditemukan, peneliti dapat menyimpulkan bahwa perlu adanya alat bantu guru berupa media belajar yang dimana proses belajarnya tidak di dalam kelas melainkan lapangan sekolah karena papan ular tangga yang bisa dibilang berukuran raksaksa yaitu 5x5 meter, sehingga proses pembelajaran lebih menyenangkan dan siswa tidak merasa bosan serta lebih termotivasi dalam proses pembelajaran.

Dari pernyataan diatas, peneliti menguatkan pemilihan media belajar ular tangga untuk dikembangkan dan menjawab permasalahan yang ada. Bukan hanya itu, proses pengembangan dilakukan dengan tujuan agar membantu siswa dalam meningkatkan motivasi belajar.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah salah satu penelitian yang menggunakan metode pengembangan yang disebut Research and Developmen dimana metode ini digunakan untuk menghasikan sebuah produk tertentu dengan metode pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implement, dan Evalution). Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data adalah observasi, angket, wawancara dan dokumentasi. Menurut Ningrum dkk., (2022) berpendapat bahwa model pendekatan ADDIE adalah salah satu model yang memiliki prosedur yang sederhana, namun tetap memiliki implementasi yang sistematis. Sedangkan Krismony dkk., (2020) juga menyatakan bahwa model pendekatan ADDIE merupakan model yang memiliki tata cara yang sederhana dalam proses pengembangan suatu produk. Sehingga penerapan model ADDIE dirasa sangat cocok dalam proses pengembangan media belajar kali ini, karena memiliki tahap yang sederhana.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui langkahlangkah pengembangkan media belajar ular tangga yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas Va pada mata pelajaran IPA di SDN kebon jeruk 11 pagi tahun ajaran 2022-2023, untuk mengetahui kelayakan media belajar ular tangga dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPA di SDN kebon jeruk 11 pagi tahun ajaran 2022-2023 dan untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPA di SDN kebon jeruk 11 pagi tahun ajaran 2022- 2023. Sehingga pengembangan media belajar ular tangga ini dapat memenuhi kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran IPA kelas V.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap penelitian ini diawali dengan tahap anilisis (Analyisis) yang dilakukan di SDN Kebon Jeruk 11 Pagi Kelas Va pada mata pelajaran IPA. Proses analisis dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang ada. Proses analisis pendahuluan siswa, peneliti memberikan angket pada siswa untuk mengetahui permasalahan dalam pembelajaran dan kebutuhan siswa, dilanjutkan dengan pemberian angket motivasi siswa untuk mengetahui seberapa besar tingkatan motivasi siswa sebelum penggunaan media belajar ular tangga dan terakhir analisis sekolah yang dilakukan dengan cara wawancara dengan wali kelas Va guna untuk mengetahui kurikurum, sumber belajar, media belajar yang digunakan

OPEN ACCESS

Volume 15, Nomor 02, Desember 2023, Hal. 61 -64
e-ISSN: 2460-2175

disekolah dan beberapa pertanyaan yang mendukung proses penelitian.

Berdasarkan dari hasil studi pendahulu yang dilakukan dengan memberikan lembar angket kepada seluruh siswa kelas Va di SDN Kebon Jeruk 11 Pagi yang berjumlah 30 orang. Hasil angket menyatakan bahwa 73% siswa tidak menyukai pelajaran IPA yang berarti hanya 27% siswa yang menyukai pelajaran IPA. Dari hasil analisis angket tersebut juga memperoleh informasi bahwa sebanyak 87% siswa merasa bosan dan tidak bersemangat mengikuti proses pembelajaran IPA di dalam kelas. Hasil presentase lain dari angket studi pendahulu yang dilakukan di SDN Kebon Jeruk 11 Pagi dibuat dalam bentuk diagram batang sebagai berikut :

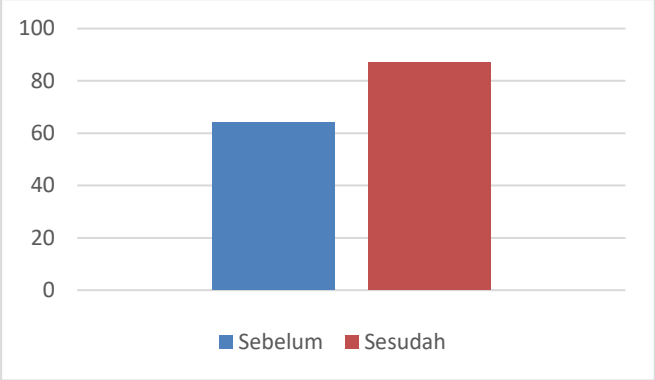


Gambar 1. Hasil Angket Studi Pendahulu

Data lain juga diperoleh dari hasil wawacara dengan wali kelas Va. di SDN Kebon Jeruk 11 Pagi, peneliti menemukan bahwa media belajar yang digunakan adalah buku tematik, gambar maupun video pembelajaran, media belajar tersebut merupakan media belajar yang sangat umum digunakan sehingga kurang mendorong siswa memiliki motivasi dalam belajar yang tinggi (Hakim dan Syofyan, 2018).

Setelah melakukan proses analisis peneli melanjutkan proses pengembangannya, yaitu mendesain produk yang akan dikembangkan. Dalam tahapan ini perancangan meliputi penyusunan modul pembelajaran, pemilihan media ular tangga, langkah-langkah permainan serta mendesain kartu hukuman. Sehingga dapat menghasilkan sebuah desain awal berupa media pembelajaran ular tangga yang memuat materi IPA materi organ gerak pada hewan dibantu oleh aplikasi canva.

Dilanjutkan tahap development atau pembuatan produk. Setelah mendapatkan desain awal peneliti melakukan proses pencetakan serta menyiapkan seluruh alat dan bahan serta semua komponen yang diperlukan untuk dirangkai menjadi satu kesatuan suatu produk yang kemudian akan diuji kelayakannya oleh 4 validator yaitu, validator media, materi, desain dan bahasa. Pada proses penilian kelayakan media belajar ular tangga pada pata pelajaraan IPA kelas V Sekolah Dasar materi organ gerak



Gambar 2. Bagan Hasil Perbandingan Motivasi

Hasil bagan diatas dapat disimpulkan secara keseluruhan peningkatan motivasi berdasarkan indikator siswa mengalami peningkatan sebesar 23%, dengan nilai awal ialah 64% menjadi 87%. Sedangkan peningkatan pada masing-masing siswa diitung menggunakan menggunakan rumus N-Gain.

$$N - Gain = \frac{\text{Skor Postest} - \text{skor Pretest}}{\text{Skor Maksimal} - \text{Skor Pretest}}$$

TABEL 1. Rata-rata Peningkatan Motivasi Pada Setiap Siswa

Pretest	Postest	Gain	N-Gain	N-Gain%	Kategori
25,60	32,93	9	0,66	0,611	Sedang

Tabel diatas merupakan hasil motivasi dari masingmasing siswa sebelum dan sesudah menggunakan media belajar ular tangga serta besaran peningkatannya. Setiap siswa mengalami besaran peningkatan motivasi yang berbeda-beda. Secara keseluruhan nilai rata-rata peningkatan motivasi siswa mencapai 0,66 dengan kategori “Sedang” dengan presentase N-Gain 66,11 dengan kategori “Cukup Efektif”.

IV. KESIMPULAN

Proses pengembangan media belajar ular tangga pada mata pelajaran IPA kelas V materi organ gerak hewan, menerapkan model pengembangan Research and Development (R&D) dengan metode ADDIE dengan menerapkan lima tahap pengembangan, yaitu (1) Tahap Analisi, (2) Tahap Perancangan (3) Tahap Pembuatan dan Pengujian produk (4) Tahap Penggunaan Produk, dan (5) Tahap Evaluasi. Hasil penilaian kelayakan media belajar ular tangga dari keemapat validator, yaitu media, materi, desain dan bahasa masuk dalam kategori “Sangat Layak” dengan presentase rata-rata dari masing-masing validator mencapai skor 85%. Sedangkan, pengembangan yang dilakukan terhadap media belajar ular tangga pada mata pelajaran IPA kelas V cukup efektif untuk membantu guru dalam

OPEN ACCESS

Volume 15, Nomor 02, Desember 2023, Hal. 61 -64
e-ISSN: 2460-2175

meningkatkan motivasi siswa. Motivasi siswa kelas Va di SDN Kebon Jeruk 11 Pagi, sebelum menggunakan media belajar ular tangga berada di kategori "BAIK" dengan presentase 64%, kemudian mengalami peningkatan setelah menggunakan media belajar ular tangga sebesar 23% menjadi 87% dengan kategori "SANGAT BAIK". Sedangkan hasil pengukuran N-Gain, media belajar ular tangga mencapai angka 0,66 kategori peningkatan "SEDANG" dalam meningkatkan motivasi dengan presentase kefektivitasan 66,11% dalam kategori "CUKUP EFEKTIF" .

REFERENSI

Afifah, T. M. N., & Nugroho, O. F. (2021). Pengaruh Motivasi Orang Tua Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Masa Pandemi.

Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika, 5(1).

Hakim, S. A., & Syofyan, H. (2018). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap motivasi belajar IPA di kelas IV SDN Kelapa Dua 06 Pagi Jakarta Barat. International Journal of Elementary Education, 1(4), 249-263.

Khoir, M. (2021). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Mi Dengan Media Permainan Tradisional Di Kampung Main Mojopahit. Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan, 3, 61–80.

Krismony, N. P. A., Parmiti, D. P., & Japa, I. G. N. (2020). Pengembangan instrumen penilaian untuk mengukur motivasi belajar siswa SD. Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru, 3(2), 249-257.

Lestari, P. A., Nurhikmah, E., Farhani, F., Pauziah, H., Winati, I., Isnawan, O. A. R., ... & Nugroho, O. F. (2022). Pelatihan Media Pembelajaran Digital Berbasis Canva bagi Guru di SDN 9 Nagrikaler Purwakarta. Indonesian Journal of Community Services in Engineering & Education (IJOCSEE), 2(1), 47-54.

Mutia. (2021). Caracteristics Of Children Age Of Basic Education. FITRAH. 3(1), 1–18.

Ningrum, A. P., Setyosari, P., & Soepriyanto, Y. (2022). Pengembangan Storytelling Untuk Pengenalan Pemrograman Sederhana Dengan Pendekatan Object Oriented Programming Di Sekolah Dasar. JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan, 5(2), 172-179.

Nugroho, O. F., Permanasari, A., & Firman, H. (2019). Program Belajar berbasis STEM untuk Pembelajaran IPA: Tinjauan Pustaka, dengan Referensi di Indonesia. Jurnal Eksakta Pendidikan (Jep), 3(2), 117-125.

Nurliana, E., & Nugroho, O. F. (2021). ANALISIS HASIL BELAJAR DALAM PENGGUNAAN QUIZIZZ PADAPEMBELAJARAN IPA. In Seminar Nasional Ilmu Pendidikan dan Multi Disiplin (Vol. 4.

Primayana, K. H., Lasmawan, I. W., & Adnyana, P. B. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kontekstual Berbasis Lingkungan Terhadap Hasil Belajar Ipa Ditinjau Dari Minat Outdoor Pada Siswa Kelas Iv. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran IPA Indonesia, 9(2),72-79.

Rizqo, N., Mansur, H., & Mastur, M. (2021). Pengembangan Media Ular Tangga Matematika Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar. Journal of Instructional Technology, 1(1), 36-43.

Safira, C. A., Setyawan, A., & Citrawati, T. (2020). Identifikasi Permasalahan Pembelajaran IPA Pada Siswa Kelas III SDN Buluh 3 Socah. Prosiding Nasional Pendidikan: LPPM IKIP PGRI Bojonegoro, 1(1).

Susanto, R., & Rozali, Y. A. (2020). Model Pengembangan Kompetensi Pedagogik. Syachtiyani, W. R., & Trisnawati, N. (2021). Analisis motivasi belajar dan hasil belajar siswa di masa pandemi covid-19. Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan, 2(1), 90-101.

Syofyan, H., & Ismail, I. (2018). Pembelajaran Inovatif dan Interaktif dalam Pembelajaran IPA Innovative And Interactive In Science Learning. Qardhul Hasan: Media Pengabdian Kepada Masyarakat, 4(1).

Syofyan, H., Zulela, M. S., & Sumantri, M. S. (2019). Pengembangan awal bahan ajar IPA di sekolah dasar. Jurnal Pendidikan Dasar, 10(1), 52-67.

Wahyuningrum, S., Hardiyanti, R. P., Pardede, L. O. E., Putri, R. R., & Mujazi, M. (2020). Pengaruh Kompetensi Guru Terhadap Motivasi Belajar Siswa Secara Online. In Seminar Nasional Ilmu Pendidikan dan Multi Disiplin (Vol. 3).

OPEN ACCESS