ARTIKEL

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN ULAR TANGGA BERKARTU TERHADAP KEMAMPUAN MENGANALISIS PENGARUH GAYA PADA SISWA KELAS IV SDN PICISAN KABUPATEN TULUNGAGUNG TAHUN PELAJARAN 2016/ 2017

DEVELOPMENT OF LEARNING MEDIA SNAKE GAME LADDER CARDED ON ABILITY ANALYZE STYLE INFLUENCE IN CLASS IV ELEMENTARY SCHOOL PICISAN TULUNGAGUNG REGENCY ACADEMIC 2016/ 2017

Disusun Oleh :

ASTRIANI WULANDARI

NPM: 13.1.01.10.0133

Dibimbing Oleh :

1. Dr. Sulistiono, M.Si.

2. Dra. Budhi Utami, M.Pd.

PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)

UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA

TAHUN 2017

SURAT PERNYATAAN
ARTIKEL SKRIPSI TAHUN 2017

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap	: Astriani Wulandari
NPM	: 13.1.01.10.0133
Telepon/HP	: 085607430225
Alamat Surel (Email)	: Astrianiwulandari20@yahoo.com
Judul Artikel	: Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berkartu Terhadap Kemampuan Menganalisis Pengaruh Gaya Pada Siswa Kelas IV SDN Picisan Kabupaten Tulungagung Tahun Pelajaran 2016/2017
Fakultas – Program Studi	: FKIP-PGSD
Nama Perguruan Tinggi	: UN PGRI Kediri
Alamat Perguruan Tinggi	: Jl. KH Achmad Dahlan 76 Mojoroto, Kediri, Jawa Timur

Dengan ini menyatakan bahwa :

a. artikel yang saya tulis merupakan karya saya pribadi (bersama tim penulis**)** dan bebas plagiatisme;
b. artikel telah diteliti dan disetujui untuk diterbitkan oleh Dosen Pembimbing I dan II.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian data dengan pernyataan ini dan atau ada tuntutan dari pihak lain, saya bersedia bertanggung jawab dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Mengetahui		Kediri, 27 Juli 2017
Pembimbing I Dr. Sulistiono, M.Si. NIDN. 0007076801	Pembimbing II Dra. Budhi Utami, M.Pd. NIDN. 0729116401	Penulis, Astriani Wulandari NPM : 13.1.01.10.0133

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN ULAR TANGGA BERKARTU TERHADAP KEMAMPUAN MENGANALISIS PENGARUH GAYA PADA SISWA KELAS IV SDN PICISAN KABUPATEN TULUNGAGUNG TAHUN PELAJARAN 2016/ 2017

ASTRIANI WULANDARI
13.1.01.10.0133
FKIP-PGSD
Astrianiwulandari20@yahoo.com
Sulistiono dan Budhi Utami
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar sebagian besar didominasi oleh guru dan tidak didukung penggunaan media, sehingga selama pembelajaran siswa cenderung pasif. Oleh karena itu, perlu penggunaan media yang mengandung unsur permainan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan permainan ular tangga berkartu materi pengaruh gaya pada siswa kelas IV. Penelitian dilakukan dengan model Research & Development menurut Borg dan Gall (2003) yang dimodifikasi menjadi 6 tahap yaitu: (1) analisis kebutuhan, (2) desain program/ perancangan, (3) pengumpulan bahan, (4) pembuatan draf produk, (5) pengujian validitas ahli, dan (6) uji kelayakan. Subjek uji coba penelitian ini 20 siswa dari SDN 2 Picisan dan 15 siswa dari SDN 3 Picisan Kabupaten Tulungagung. Hasil penelitian ini adalah (1) Kualitas pengembangan media ular tangga yang telah dikembangkan adalah sangat baik dengan rata-rata 4,6 dari segi materi dan 4,8 dari segi media. Dalam uji kelayakan meliputi uji coba terbatas dan uji coba secara luas. Respon siswa terhadap media ular tangga berkartu yang telah dikembangkan dengan rata-rata >62,50%. (2) Kemampuan menganalisis materi pengaruh gaya terdapat peningkatan yang signifikan pada hasil belajar siswa yang sebelumnya dengan rata-rata 47,27 meningkat menjadi 79,52, sehingga media dikatakan berpengaruh terhadap kemampuan menganalisis.

KATA KUNCI: *media ular tangga berkartu, menganalisis, gaya*

I. LATAR BELAKANG

Adanya sebuah paradigma yang berkembang di masyarakat bahwa proses belajar identik dengan buku dan menulis. Secara tidak langsung telah mematikan kreatifitas tenaga pendidik untuk mengeksplorasi sistem pengajaran yang dinamis dan efektif.

Sistem pengajaran di Sekolah Dasar lebih menekankan sistem komunikasi satu arah (ceramah) dan metode konvensional dalam kelas. Salah satu penyebab kurangnya guru untuk membangun sebuah hubungan interaktif dalam kegiatan belajar mengajar adalah kurangnya pengetahuan guru tentang pengembangan dan kegunaan media pembelajaran alternatif.

Hasil observasi terhadap proses pembelajaran guru maupun hasil belajar yang diperoleh siswa SD kelas IV menunjukkan kemampuan siswa dalam menganalisis rendah. Menurut Haryono

(2013:3), bahwa dalam mengajar IPA di Sekolah Dasar perlu diciptakan kondisi pembelajaran yang dapat mendorong siswa untuk aktif dan ingin tahu.

Pembelajaran IPA yang menarik adalah dengan metode atau media yang mengandung unsur permainan. Menurut Yusuf dan Auliya (2011:18), media pembelajaran permainan adalah semua alat permainan yang bersifat mendidik dalam pembelajaran.

Salah satu media permainan ialah ular tangga. Media Ular Tangga dinilai sangat efektif untuk mengulang (review) bab-bab sebelumnya dalam pelajaran yang dianggap paling sulit untuk dipahami oleh siswa.

Media permainan ular tangga dapat di variasi menjadi suatu model, media, dan strategi pembelajaran bagi siswa. Penelitian yang dilakukan Martiana (2014), menunjukkan bahwa belajar akan efektif jika dilakukan dalam suasana menyenangkan.

Permainan ular tangga dikembangkan dengan sistem berkartu dan dibuat dari bahan baner, sehingga terlihat menarik, tahan lama, dan dapat digunakan berulang-ulang.

Pada media ular tangga ini terdapat kotak-kotak dengan urutan angka yang diberi soal dan tantangan maupun gambar sejumlah tangga dan ular yang menghubungkan dengan kotak lain. Setiap kelompok kecil terdiri dari 4-5 orang pemain.

Berdasarkan uraian di atas maka dikembangkannya sebuah media pembelajaran berupa permainan ular tangga berkartu yang mempermudah proses belajar dengan konsep bermain sambil belajar.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian dilakukan dengan model Research & Development menurut Borg dan Gall (2003) yang dimodifikasi menjadi 6 tahap. Tahapan pengembangan yang dilakukan yaitu: *concept* atau melakukan studi pendahuluan, *design* (perancangan), *material collecting* (pengumpulan bahan), a*ssembly* (pembuatan draf produk) dan *testing* (percobaan) yang meliputi uji coba terbatas dan uji secara luas.

Subyek dalam penelitian ini terdiri dari siswa kelas IV SDN Picisan 2 berjumlah 20 siswa dan siswa kelas IV SDN Picisan 3 berjumlah 15 siswa. Dari 15 siswa SDN 3 Picisan dipilih 5 siswa secara acak sebagai uji coba terbatas dan dilanjutkan untuk uji coba produk lebih luas diterapkan kepada semua siswa kelas IV pada SDN Picisan 2 dan SDN Picisan 3.

Validator meliputi ahli media dan ahli materi selaku orang yang berkompetensi menilai kekurangan yang ada pada desain media yang dikembangkan dan materi yang ada pada media yaitu Bapak Irwan Setyowidodo, M.Si.

Pengembangan ini terdapat lima instrumen yang digunakan, yaitu: 1) lembar wawancara guru kelas IV, 2) lembar observasi siswa kelas IV, 3) lembar angket penilaian ahli media dan ahli materi, 4) lembar angket respon siswa terhadap penggunaan media ular tangga berkartu pada uji coba terbatas dan uji coba luas, dan 5) soal pre-test dan post-test untuk siswa kelas IV SDN 2 Picisan dan 3 Picisan pada uji coba skala luas.

Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif meliputi data kelayakan oleh ahli materi dan ahli media, serta pengujian oleh responden.

Untuk respon/ tanggapan siswa terhadap penggunaan media dianalisis menggunakan rumus persentase. Rumus persentase menurut **Sudijono (2008)** adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\ \%$$

Setelah diketahui jumlah persentase dari hasil angket, kemudian ditentukan kriteria pencapaiannya.

Tabel 1.Kriteria Pencapaian Kelayakan

Persentase	Kriteria
0%-25%	Sangat tidak layak
26%-50%	Tidak layak
51%-75%	Layak
76%-100%	Sangat layak

Sumber:(diadaptasi dari Riduwan, 2012)

Berdasarkan kriteria tersebut, media ular tangga berkartu dalam penelitian ini dikatakan layak apabila persentase $\geq$ 61%.

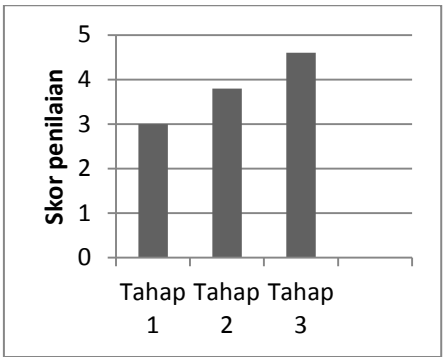
Hasil tes kemampuan menganalisis siswa dengan menggunakan perhitungan sebagai berikut: :

$$Nilai = \frac{\sum \text{skor perolehan}}{\sum \text{skor maksimal}} \text{ X } 100$$

Kategori kemampuan menganalisis:
81,25<x<100 : sangat menganalisis
62,5<x<81,25 : menganalisis
43,75<x<62,5 : kurang menganalisis
25,00<x<43,75:sangat kurang menganalisis
(Depdiknas dalam Wahyuni (2009))

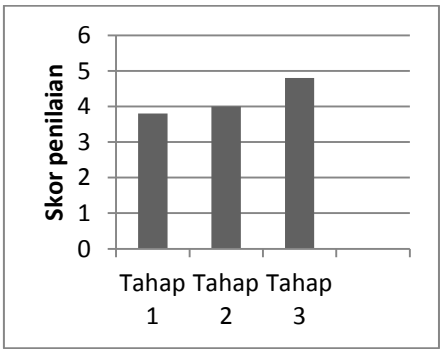
III. HASIL DAN KESIMPULAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media oleh ahli materi dan ahli media melalui 3 tahap dengan kategori sangat baik > 4,2.



Gambar 1. Penilaian ahli materi pada setiap tahap

Hasil penilaian dari ahli materi dari tahap pertama dengan skor 3, tahap kedua 3,8 sampai dengan tahap ketiga yaitu 4,8 menunjukkan kenaikan rata-rata yang cukup signifikan.



Gambar 2. Penilaian ahli media pada setiap tahap

Hasil penilaian ahli media sebanyak tiga tahap menunjukkan tampak kenaikan rata-rata yang cukup signifikan. Pada tahap pertama dengan skor 3,8 tahap kedua skor 4 dan tahap ketiga skor 4,8.

Berdasarkan pengembangan media oleh ahli materi dan ahli media permainan ular tangga berkartu temasuk dalam kategori "Sangat Baik", sehingga menghasilkan produk yang layak diuji cobakan untuk siswa.

Tabel 2. Analisis Angket Respon Siswa Skala terbatas

No	Komponen yang dinilai	%	Kriteria
1.	Ketertarikan media ular tangga berkartu	90	Sangat layak
2.	Kriteria penyajian fisik	95	Sangat layak

Berdasarkan angket respon siswa, pendapat siswa mengenai ketertarikan media diperoleh kriteria sangat layak dengan persentase 90% dan komponen penyajian fisik yang meliputi keterbacaan media, bahasa, serta pewarnaan diperoleh kriteria sangat layak dengan presentase sebesar 95%. Rata-rata hasil uji coba terbatas diperoleh persentase 92,50% dikategorikan "Sangat Layak".

Penilaian kemampuan menganalisis berdasarkan hasil evaluasi pada uji coba skala terbatas dan skala luas dikategorikan tinggi dengan kriteria $62,5<x<81,25$.

Tabel 2. Perbandingan Kemampuan Menganalisis Siswa

No	Hasil Kemam-puan Meng-analisis	Hasil Evaluasi Siswa	
		Pre Test	Post Test
1.	Rata-rata	47,27	79,52
2.	Jumlah siswa	35	35
3.	Nilai ketuntasan minimal	75	75
4.	Nilai tertinggi	75	95
5.	Nilai terendah	30	50
6.	Siswa tuntas	2	26
7.	Siswa tidak tuntas	33	9

Berdasarkan data tersebut, dalam uji coba skala terbatas dan skala luas dengan jumlah responden 35 siswa. Nilai yang diperoleh siswa meningkat lebih dari 30%. Jumlah siswa yang mencapai nilai $\geq$ KKM (75) setelah penggunaan media ular tangga lebih dari 80%.

Hal ini membuktikan bahwa pada uji coba skala terbatas dan skala luas media ular tangga berkartu berpengaruh terhadap kemampuan menganalisis.

Berdasarkan rumusan masalah yang diambil, kesimpulan pengembangan media ular tangga berkartu pada siswa kelas IV materi pengaruh gaya terhadap kemampuan menganalisis, yaitu: (1) Proses pengembangan ini menghasilkan produk berupa ular tangga berkartu. Pengembangan ini dilakukan melalui enam tahap pengembangan yaitu analisis kebutuhan, desain program/ perancangan, pengumpulan bahan, pembuatan draf produk, pengujian validitas ahli, dan uji kelayakan. (2) Kualitas pengembangan media adalah sangat baik dengan rata-rata 4,6 dari segi materi dan 4,8 dari segi media. Respon siswa dapat dilihat dari hasil uji coba terbatas yang dilakukan dengan pengisian angket oleh 5 siswa SDN 3 Picisan, menunjukkan bahwa siswa merespon dengan baik media ular tangga berkartu yang dikembangkan.

Kemampuan menganalisis materi gaya terdapat peningkatan yang signifikan pada hasil belajar siswa yang sebelumnya dengan rata-rata 47,27 meningkat menjadi 79,52, sehingga media dikatakan berpengaruh terhadap kemampuan menganalisis.

IV. DAFTAR PUSTAKA

Borg & Gall. 2003. *Education Research an Introduction*. New York: Longman Inc.

Haryono. 2013. *Pembelajaran IPA Yang Menarik dan Menyenangkan.* Yogyakarta: Kepel Press.

Martiana, D.L. 2014. Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Metode Bermain Dengan Media Ular Tangga Pada Anak. *Jurnal Ilmiah PG-PAUD.* 2 (2): 36-47

Riduwan. 2012. *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Ramdani, Y. 2012. Pengembangan Instrumen dan Bahan Ajar Indikator Kemampuan Penalaran. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, (Online), 13 (1): 5-48, tersedia: http://academia.edu, diunduh 20 Desember 2016.

Sudijono, A. 2008. *Pengantar Statistika Pendidikan.* Jakarta: Rajagrafindo Persada

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Bandung: Alfabeta.

Yusuf, Y., dan Umi, A. 2011. *Sirkuit Pintar Melejitkan Kemampuan Matematika dan Bahasa Inggris Dengan Metode Ular Tangga*. Jakarta: Visimedia.