

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN SNACK AND LADDER PADA  
TEMA KEGIATANKU SUB TEMA KEGIATANKU PAGI HARI KELAS 1  
MI MODERN MUTIARA IMAN KECAMATAN NGUNUT  
KABUPATEN TULUNGAGUNG**

**Nourma Oktaviarini**  
STKIP PGRI Tulungagung  
nourmaoktavia@gmail.com

**Abstrak**

Media pembelajaran alat perantara yang digunakan untuk mempermudah proses pembelajaran dan mengefektifkan komunikasi antara guru dengan siswa. Pengembangan media permainan *snack and ladder* dikarenakan ditemukan beberapa fakta bahwa guru melakukan penjelasan materi menggunakan metode ceramah dengan dibantu buku siswa dan buku guru selain itu guru tidak menggunakan media dalam pembelajaran. Hal tersebut menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa dan motivasi belajar siswa menurun terhadap kegiatan pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah 1) untuk mendeksripsikan pengembangan media permainan *snack and ladder* pada tema kegiatanku sub tema kegiatan pagi hari kelas 1, 2) Kelayakan media *snack and ladder* pada tema kegiatanku sub tema kegiatan pagi hari kelas 1 dan 3) respon siswa terhadap media permainan *snack and ladder* pada tema kegiatanku sub tema kegiatan pagi hari kelas 1. Metode penelitian ini adalah penelitian *Research and Development (R&D)* model pengembangan yang menjadi acuan penelitian dalam mengembangkan produk yaitu *ADDIE (Analysis, Design, Development, and Evaluation)*. Hasil Analisis Implementasi produk media permainan *snack and ladder* untuk 23 siswa memperoleh skor 21,8 dan rata-rata prosentase skor 80,48% dengan kriteria baik. Tahap penilaian kevalidan media dilakukan oleh validator materi dan validator media. Berdasarkan penilaian dari validator media memperoleh skor rata 91% dengan kriteria baik, sedangkan berdasarkan penilaian validator materi diperoleh skor 88% dengan kriteria sangat baik.

**Kata Kunci:** Pengembangan, Media Pembelajaran, Media *Snack and Ladder*

**PENDAHULUAN**

Pembelajaran merupakan aktivitas yang paling utama dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah. Keberhasilan pencapaian pendidikan banyak bergantung pada proses pembelajaran yang berlangsung secara efektif. Terdapat banyak faktor yang dapat

menunjang keefektifan pembelajaran seperti sarana dan prasarana sekolah. Sarana dan prasarana sekolah termasuk aspek pendukung proses pembelajaran agar pembelajaran berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Sarana dan prasarana sekolah seperti media pembelajaran dapat menjadi fasilitas

dalam proses pembelajaran yang menjadi sarana komunikasi pembelajaran antara guru dan siswa. Menurut (Suparman, 1997) dalam Asyhar (2011:4) menyatakan bahwa media merupakan alat yang digunakan untuk menyalur informasi dari pengirim pesan kepada penerima pesan.

Proses pemanfaatan media membutuhkan guru yang mampu menyelaraskan antara media pembelajaran dan materi yang disampaikan. Pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan minat siswa serta respon belajar siswa pada proses pembelajaran. Selain dapat meningkatkan minat dan respon siswa, pemanfaatan media pembelajaran juga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang disampaikan. Warsito (2008:123) dalam (Purwaningsih & Maisaroh, 2016) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah media yang memungkinkan terjadinya interaksi antara karya seseorang pengembang mata pelajaran (program pembelajaran) dengan siswa.

Hasil Observasi awal pada proses pembelajaran di Kelas 1 MI Modern Mutiara Iman Kecamatan Ngunut ditemukan bahwa kurangnya media pembelajaran yang ada di kelas, pada saat guru melakukan penjelasan materi menggunakan metode ceramah

dengan dibantu buku siswa dan buku guru tidak menggunakan media dalam pembelajaran. Dari hasil wawancara dengan guru kelas 1 menyatakan bahwa hanya memanfaatkan media atau benda yang terdapat di dalam kelas tanpa membuat media pembelajaran yang lain. Dalam pembelajaran guru hanya berfokus menyampaikan materi yang terdapat dalam buku siswa dan buku guru, sehingga media yang digunakan berupa buku siswa dan buku guru. Kurang bervariasinya penggunaan media tersebut menyebabkan dapat menyebabkan kebosanan pada siswa. Pernyataan tersebut di atas didukung dengan hasil wawancara yang dilakukan pada beberapa siswa. Jadi dapat disimpulkan terkadang siswa mengalami bosan dalam proses pembelajaran. Pembelajaran terkesan monoton dan kurang menarik dikarenakan guru sudah terbiasa tidak menggunakan media pembelajaran dalam mengajar serta kurangnya pengembangan dan pemanfaatan media dalam pembelajaran.

Berdasarkan paparan di atas peneliti tertarik untuk mencoba memecahkan permasalahan dengan mengembangkan media pembelajaran yang mencakup kebutuhan guru dan siswa pada umumnya. Hamalik dalam Arsyad (2009:15) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran

dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan. Media pembelajaran permainan *snack and ladder* merupakan media pembelajaran visual yang berbasis permainan, media ini merupakan alternatif untuk mengatasi kondisi di atas. Menurut Husna (2009) dalam (Atmoko, Cahyadi, & Listyarini, 2017) mengatakan bahwa "*snack and ladder* adalah permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus di jalani bidak".

Media permainan *snack and ladder* memiliki beberapa kelebihan diantaranya adalah sangat efektif untuk mereview pembelajaran yang telah diberikan, dapat meningkatkan antusias anak dalam menggunakan media pembelajaran, anak akan menjawab pertanyaan dengan sungguh-sungguh apabila mereka berhenti dikotak pertanyaan, serta media ini sangat disenangi oleh anak karena banyak terdapat gambar yang menarik dan *full colour*. Siswa Sekolah Dasar (SD) sangat senang apabila diajak bermain sesuai dengan pernyataan Alim (2009:82) dalam (Burhaein, 2017) karakteristik anak usia SD berkaitan dengan aktivitas fisik yaitu umumnya anak senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, dan senang praktik. Oleh karena itu

dengan keunggulan media permainan *snack and ladder* yang berbasis permainan ini diharapkan bisa menciptakan suasana menyenangkan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu penelitian bertujuan untuk mengembangkan media permainan *snack and ladder* pada tema kegiatanku.

### RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan pada latar belakang yang telah diuraikan di atas, masalah alam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana langkah-langkah mengembangkan media permainan *snack and ladder* pada tema kegiatanku subtema kegiatanku pagi hari untuk siswa kelas 1 MI Modern Mutiara Iman Kecamatan Ngunut Kabupaten Tulungagung?
2. Bagaimana kelayakan media permainan *snack and ladder* pada tema kegiatanku subtema kegiatanku pagi hari untuk siswa kelas 1 MI Modern Mutiara Iman Kecamatan Ngunut Kabupaten Tulungagung?
3. Bagaimana respon siswa terhadap media permainan *snack and ladder* pada tema kegiatanku subtema kegiatanku pagi hari untuk siswa kelas 1 MI Modern Mutiara Iman Kecamatan Ngunut Kabupaten Tulungagung?

## METODE

Jenis penelitian ini merupakan Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*) R & D. Prosedur penelitian ini mengacu pada model pengembangan ADDIE yang terdiri dari *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Tahap uji coba produk bertujuan untuk mengetahui apakah media yang dikembangkan layak atau tidak. Setelah produk divalidasi oleh ahli media dan ahli materi, media permainan *snack and ladder* ini diuji cobakan kepada subjek peneliti yaitu siswa kelas 1 MI Modern Mutiara Iman Kecamatan Ngunut. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah angket. Angket atau kuisisioner merupakan teknik pengumpulan data Angket dibuat menjadi tiga kelompok yang digunakan untuk mengevaluasi media pembelajaran yang dikembangkan yaitu (1) instrumen uji kelayakan untuk ahli media, (2) instrumen uji kelayakan media untuk ahli materi dan (3) instrumen uji pengguna untuk siswa.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap pertama pada model ADDIE adalah tahap analisis. Analisis pada penelitian ini meliputi analisis masalah dan analisis kebutuhan. Hasil analisis masalah menunjukkan bahwa guru hanya menggunakan bahan ajar berupa

buku tema tidak ada penggunaan media serta kurangnya inovasi-inovasi untuk menggunakan media pembelajaran serta mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik yang cocok digunakan untuk siswa kelas 1 SD. Hasil analisis kebutuhan berdasarkan karakteristik siswa serta hasil observasi yang didapat diperlukan adanya media pembelajaran yang menarik, dan berbasis permainan agar anak tidak merasa bosan dalam mengikuti pelajaran seperti media permainan *snack and ladder*. Media permainan *snack and ladder* ini adalah media yang berisikan materi pelajaran pada tema kegiatanku pada pembelajaran 1 yang terdiri atas 3 mata pelajaran yaitu Bahasa Indonesia, SbdP, PPKN.

Tahap kedua yaitu desain, pada penelitian ini disajikan langkah-langkah desain produk media permainan *snack and ladder* yaitu 1) melakukan penentuan materi pembelajaran yang mengacu pada kurikulum 2013 dengan tema kegiatanku sub tema kegiatan pagi hariku pembelajaran 1 yang memadukan mata pelajaran Bahasa Indonesia, SBdP, 2) Pembuatan rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP), 3) pembuatan rancangan desain teknik media permainan *snack and ladder*. Rancangan desain disusun seperti desain *snack and ladder* pada

umumnya, terdapat kotak nomor, gambar ular dan tangga.

Tahap ketiga dari model ADDIE yaitu langkah pengembangan. Didalam langkah pengembangan media permainan snack and ladder menentukan bahan yang digunakan seperti mencari dan memilih gambar serta materi yang sesuai dengan yang diambil yaitu Tema Kegiatanku Sub tema kegiatanku pagi hari. Mengembangkan desain gambar dengan menggunakan *Photo Shop*. Pada proses penyusunan desain terlebih dahulu mengumpulkan gambar yang akan dimasukkan dalam desain yang sesuai dengan materi yang akan digunakan.



gambar 1. Desain gambar



Gambar 2. Kartu soal

Penambahan unsur utama seperti ular tangga dalam komponen ini dibuat semirip dan serumit snack and ladder pada umumnya. Setelah desain sudah jadi media di cetak menggunakan bahan Bahan yang digunakan pada produk pengembangan media pembelajaran ini menggunakan bahan kertas banner, kelebihan kertas banner dari kertas biasa yaitu tebal, dan awet. Komponen pokok gambar *snack and ladder* cetak sebesar lebar 2 meter, panjang 1,6 meter. Ukuran kartu soal panjang 16 cm, lebar 10 cm. Ukuran dadu 12 cm. Penentuan ukuran dibuat sedemikian rupa sesuai dengan kebutuhan dan keestetikan media produk yang digunakan. Dadu dibuat tidak sesuai dengan ukuran nyata, dadu dibuat sedikit besar agar mudah dalam penggunaan dan meminimalisir kehilangan dadu saat bermain.

Pembuatan kartu soal dengan mencetak soal dengan printer selanjutnya dipotong dan ditempelkan pada kertas warna warni gunanya untuk menambah keestetikan dan menambah daya tarik pengguna produk. Isi kartu soal disesuaikan dengan Kompetensi Dasar pada materi ajar yang digunakan

Tahap selanjutnya yaitu Penilaian (evaluation). Tahap penilaian media dilakukan oleh validator materi dan validator media, dalam penelitian ini terdapat

dua validator materi dan 2 validator media. Berikut ini hasil dari validasi media:

Tabel 1. Validasi Ahli Materi

NO	Pertanyaan	Skor yang diberi validator ke		Rata-Rata Hasil Validator	Kualitas media
		V1	V2		
1	Keserasian pemilihan warna pada media	5	5	100%	<b>Sangat Baik</b>
2	Kejelasan informasi yang disampaikan	4	4	80%	<b>Baik</b>
3	Kesesuaian materi yang dikembangkan	4	4	80%	<b>Baik</b>
4	Kualitas, Kerapihan, Kerapihan desain gambar	5	5	100%	<b>Sangat Baik</b>
5	Kesesuaian gambar untuk memperjelas materi	5	4	90%	<b>Sangat Baik</b>
6	Kesesuaian media dengan materi	5	5	100%	<b>Sangat Baik</b>
7	Kesesuaian soal dengan materi	5	4	90%	<b>Sangat Baik</b>
8	Kualitas desain kartu soal	4	5	90%	<b>Sangat Baik</b>
9	Media relevan dengan materi	4	4	80%	<b>Baik</b>
10	Media mudah digunakan dan disimpan.	5	5	100%	<b>Sangat Baik</b>
SKOR TOTAL		45	46	91%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil penilaian dari para ahli media diatas diketahui bahwa media pembelajaran permainan ular tangga yang dikembangkan memperoleh total skor rata rata 91% yang artinya telah memenuhi kreteria sangat baik. Berdasarkan kreteria

kevalidan produk, media yang dikembangkan sangat baik dan tidak perlu melakukan revisi untuk memperbaiki produk sehingga media pembelajaran permainan ular tangga sudah layak digunakan dan diujikan kepada siswa.

Tabel 2. Validasi Ahli Materi

NO	Pertanyaan	Skor yang diberi validator ke		Rata-Rata Hasil Validator	Kualitas
		V1	V2		
1	Kesesuaian Kompetensi dasar dengan Kompetensi Inti	4	5	90%	Sangat Baik
2	Kesesuaian indikator dengan kompetensi dasar	4	5	90%	Sangat Baik
3	Kesesuaian materi dengan kegiatan pembelajaran	5	4	90%	Sangat Baik
4	Kesesuaian materi dengan media yang dibuat	4	4	80%	Baik
5	Kelengkapan Materi	4	5	90%	Sangat Baik
SKOR TOTAL		23	21	88%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil penilaian dari para ahli materi diatas diketahui bahwa media pembelajaran permainan ular tangga yang dikembangkan memperoleh total skor rata-rata 88% yang artinya telah memenuhi kreteria sangat baik.

Media dan materi sudah melalui tahap penilaian kevalidan media dan materi, selanjutnya dilakukan uji coba produk. Peneliti melakukan uji coba produk di kelas 1 MI Modern Mutiara Iman dengan jumlah siswa sebanyak 23 siswa.

Tabel 3 Angket respon siswa kelompok kecil

No	Nama Siswa	Total skor	Presentase skor	Kreteria
1	Siswa 1	23	92%	Sangat Baik
2	Siswa 2	22	88%	Sangat Baik
3	Siswa 3	22	88%	Sangat Baik
4	Siswa 4	20	80%	Baik
5	Siswa 5	22	88%	Sangat Baik
6	Siswa 6	22	88%	Sangat Baik

Hasil Uji coba terbatas kelompok kecil kepada 6 siswa menunjukkan bahwa skor nilai dari masing-masing siswa sebagai berikut : 92%, 88%, 88%, 80%, 88%, dan 88% menunjukkan bahwa hasil respon siswa terhadap media

pembelajaran permainan ular tangga sangat baik. Berikut hasil uji coba yang diterapkan kepada keseluruhan siswa yang berjumlah 23 siswa.

Tabel 4. Respon siswa

NO	Nama Siswa	Total Skor	Presentase	Kreteria
1	Siswa 1	21	84%	Sangat baik
2	Siswa 2	21	84%	Sangat baik
3	Siswa 3	21	84%	Sangat baik
4	Siswa 4	23	92%	Sangat baik
5	Siswa 5	23	92%	Sangat baik
6	Siswa 6	22	88%	Sangat baik
7	Siswa 7	22	88%	Sangat baik
8	Siswa 8	23	92%	Sangat baik
9	Siswa 9	23	92%	Sangat baik
10	Siswa 10	21	84%	Sangat baik
11	Siswa 11	21	84%	Sangat baik
12	Siswa 12	21	84%	Sangat baik
13	Siswa 13	21	84%	Sangat baik
14	Siswa 14	23	92%	Sangat baik
15	Siswa 15	21	84%	Sangat baik
16	Siswa 16	23	92%	Sangat baik
17	Siswa 17	23	92%	Sangat baik
18	Siswa 18	20	80%	Sangat baik
19	Siswa 19	23	92%	Sangat baik
20	Siswa 20	23	92%	Sangat baik
21	Siswa 21	23	92%	Sangat baik
22	Siswa 22	21	84%	Sangat baik
23	Siswa 23	20	80%	Baik
<b>Skor</b>		<b>21,8</b>	<b>80,48%</b>	<b>Baik</b>

Pada uji coba pengguna media oleh keseluruhan siswa yang berjumlah 23 siswa, dengan menggunakan angket respon media pembelajaran permainan ular

tangga yang dikembangkan memperoleh rata-rata skor 21,8 dan rata-rata presentase skor 80,48%.

## PENUTUP

### Kesimpulan

1. Pengembangan media permainan *snack and ladder* di MI Modern Mutiara Iman Kecamatan Ngunut berdasarkan tahap dari ADDIE, terdapat 5 tahap yaitu : Analisis (*analysis*), Desain (*design*), Pengembangan (*development*), Implementasi (*Implementation*), and Evaluasi (*evaluation*).
2. Media permainan *snack and ladder* di kelas 1 yang telah dikembangkan memiliki skor rata-rata 91% dari validator ahli media dan 88% dari validator ahli materi berdasarkan kriteria kevalidan menurut memiliki kategori sangat baik serta layak untuk digunakan.
3. Respon siswa terkait media pembelajaran permainan *snack and ladder* di kelas 1 MI Modern Mutiara Iman Kecamatan Ngunut yang telah dikembangkan memiliki skor rata-rata 80,48% dari angket respon siswa dengan kategori baik.

### Saran

Berdasarkan simpulan di atas, peneliti memberikan saran agar bermanfaat untuk peneliti selanjutnya, yaitu sebagai berikut:

1. Peneliti selanjutnya diharapkan untuk mengkaji lebih banyak sumber maupun referensi yang terkait dengan pengembangan

media pembelajaran permainan ular tangga agar hasil penelitiannya lebih baik dan lebih lengkap lagi serta tidak banyak memiliki kesamaan dalam mengembangkan produk dan memiliki inovasi-inovasi baru dalam mengembangkan media pembelajaran.

2. Peneliti selanjutnya diharapkan sangat mempersiapkan untuk proses pengambilan data. Saat proses penerapan media sangat perlu pengawasan dan arahan dari guru agar siswa tidak mengalami kebingungan dalam menerapkan langkah-langkahnya.
3. Kelemahan media terletak pada gambar karakter nobita, baiknya penggunaan gambar karakter tidak menunjukkan kekurangan. Selain itu kekurangan terletak pada pemilihan warna yang kontras terlalu gelap serta ukuran media sebaiknya lebih besar lagi

### DAFTAR PUSTAKA

- Asyhar, Rayandra. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Persada Press.
- Arsyad, Azhar. (2009). *Media Pengajaran*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Atmoko, S. W., Cahyadi, F., & Listyarini, I. (2017). *Pengembangan Media Utama (Ular Tangga Matematika) dalam Pemecahan Masalah Matematika Materi Luas Keliling Bangun Datar Kelas III SD/MI* Sigit Widhi Atmoko\*, 4, 119-128. Retrieved from pengembangan, media utama, pemecahan masalah matematika. Copyright.

Burhaein, E. (2017). *Aktivitas Fisik Olahraga Untuk*

*Pertumbuhan Dan Perkembangan Siswa SD*, 1(1), 51-58.

Purwaningsih, & Maisaroh, S. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Snack and Ladder Berbasis Pendidikan Karakter Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Kelas IV SD Donotirto Tahun Ajaran 2015/2016*. Retrieved from Pengembangan Media Pembelajaran, Ular Tangga, Pendidikan Karakter.

