

Volume 8 Nomor 1 April 2023

e-ISSN 2541-0938  
p-ISSN 2657-1528

# JURKAMI

Jurnal Pendidikan Ekonomi

JURKAMI

VOLUME  
8

NOMOR  
1

SINTANG  
APRIL  
2023

e-ISSN  
2541-0938  
p-ISSN  
2657-1528



#### **DEWAN REDAKSI**

Munawar Thoharudin, STKIP Persada Khatulistiwa Sintang, Indonesia (Editor in Chief)  
Aditya Aditya Halim Perdana Kusuma, Universitas Muslim Indonesia, Indonesia  
Aniek Hindrayani, Universitas Sebelas Maret, Indonesia  
Anna Marganingsih, STKIP Persada Khatulistiwa Sintang, Indonesia  
Dessy Triana Relita, STKIP Persada Khatulistiwa Sintang, Indonesia  
Diyah Santi Hariyani, Universitas PGRI Madiun, Indonesia  
Emilia Dewiwati Pelipa, STKIP Persada Khatulistiwa Sintang, Indonesia  
Fitria Fitria, Universitas Bina Insan Lubuklinggau, Indonesia  
Husni Syahrudin, Universitas Tanjungpura Pontianak, Indonesia  
Inda Fresti Puspitasari, Universitas Muhammadiyah Surakarta, Indonesia  
Maria Ulfah, Universitas Tanjungpura Pontianak, Indonesia  
Nikmatul Masruroh, UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, Indonesia  
Nuraini Asriati, Universitas Tanjungpura, Indonesia  
Rio Nardo, Universitas Binawan, Indonesia  
Suwinto Johan, President University, Indonesia  
Yulia Suriyanti, STKIP Persada Khatulistiwa Sintang, Indonesia

#### **TIM REVIEWER**

Abdul Mujib, Institut Agama Islam Negeri Metro Lampung, Indonesia  
Abdul Samad, Universitas Fajar, Indonesia  
Abdul Wahab, Universitas Muslim Indonesia, Indonesia  
Bambang Ismanto, Universitas Kristen Satya Wacana, Salatiga, Indonesia  
Dadang Lesmana, Badan Riset dan Inovasi Daerah Kab. Kutai Timur, Indonesia  
Dewi Kusuma Wardani, Universitas Sebelas Maret, Surakarta, Indonesia  
Dicki Hartanto, UIN Sultan Syarif Kasim Riau, Indonesia  
Dudung Ma'ruf Nuris, Universitas Negeri Malang, Indonesia  
Eko Eddy Supriyanto, STKIP Nahdlatul Ulama Tegal, Indonesia  
Febrianty Febrianty, Politeknik PalComTech, Indonesia  
Muhammad Syaiful, Universitas Sembilanbelas November Kolaka  
Mohammad Hamim Sultoni, Institut Agama Islam Negeri Madura, Indonesia  
M Dana Prihadi, Poltekkes YBA Bandung, Indonesia  
M. Rudi Irwansyah, Universitas Pendidikan Ganesha, Indonesia  
Muh. Fahrurrozi, Universitas Hamzanwadi, Indonesia  
Muhammad Hasan, Universitas Negeri Makassar, Indonesia  
Muhammad Ihsan Said Ahmad, Universitas Negeri Makassar, Indonesia  
Muhammad Rahmattullah, Universitas Lambung Mangkurat, Indonesia  
Reni Yuliviona, Universitas Bung Hatta, Indonesia  
Rhini Fatmasari, Universitas Terbuka, Indonesia  
Sodik Dwi Purnomo, Universitas Wijaya kusuma Purwokerto, Indonesia  
Sugiharsono, Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia  
Suratno Suratno, Universitas Jambi, Indonesia  
Tutut Suryaningsih, Universitas Bhinneka PGRI Tulungagung, Indonesia  
Umi Kalsum, Universitas Sriwijaya, Indonesia  
Yapiter Marpi, Universitas Jakarta, Indonesia  
Zulfia Hanum Alfi Syahr, Badan Riset dan Inovasi Nasional, Indonesia

Alamat Redaksi:

Jln. Pertamina Sengkuang Km.4, Kotak Pos 126, Kecamatan Sintang, Kabupaten Sintang, Kalimantan Barat, Indonesia

Email: [jurnaljurkami@gmail.com](mailto:jurnaljurkami@gmail.com)

Penerbit: LPPM STKIP Persada Khatulistiwa Sintang





**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA  
PADA MATA PELAJARAN IPS TERPADU**

**Santo Petrus<sup>1</sup>, Yulia Suriyanti<sup>2</sup>, Dessy Triana Relita<sup>3</sup>**

Program Studi Pendidikan Ekonomi, STKIP Persada Khatulistiwa, Indonesia<sup>123</sup>

✉Corresponding Author: dssytriana.relita@gmail.com

Author Email: santopetrus32151@gmail.com<sup>1</sup>, suryantiyuli@yahoo.co.id<sup>2</sup>

*Article History*

*Received: March 2023*

*Revision: March 2023*

*Accepted: March 2023*

*Published: April 2023*

*Keywords:*

*Development;*

*Learning Media;*

*Snakes and Ladders,*

*Integrated Social*

*Studies*

**Abstract:**

*Learning media can help teachers by offering explanations for the lessons that need to be taught. The purpose of this project is to create instructional materials for Snakes and Ladders in social studies for class VIII at SMP Panca Setya 2 Sintang in the academic year 2022–2023. Research and development research utilizing the ADDIE model is the research methodology used. Studying through experiments design for a single subject experiment. Both qualitative and quantitative data are present in the research data. For the school year 2022–2023, 25 eighth-grade SMP Panca Setya 2 Sintang students served as the research subjects. using surveys, observation, and documentation as data collecting methods. Product practicality and feasibility assessments are part of data analysis. The findings of this study are presented in the form of educational media materials for the social studies game of snakes and ladders for class VIII junior high school pupils. Based on the media's classification as very good, the feasibility evaluation was made. The material's viability is rated as being very good. Evaluation of usefulness using very doable standards. According to the questionnaire, the SMP Panca Setya 2 Sintang IPS students' and teachers' responses in terms of materials and media are rated as meeting very good requirements.*

*Sejarah Artikel*

*Diterima: Maret 2023*

*Direvisi: Maret 2023*

*Disetujui: Maret 2023*

*Diterbitkan: April 2023*

*Kata kunci:*

*Pengembangan;*

*Media Pembelajaran;*

*Ular Tangga;*

*IPS Terpadu*

**Abstrak:**

Media pembelajaran dapat membantu guru dengan menawarkan penjelasan atas pelajaran yang perlu diajarkan. Tujuan dari proyek ini adalah untuk membuat bahan ajar Ular Tangga mata pelajaran IPS untuk kelas VIII di SMP Panca Setya 2 Sintang tahun pelajaran 2022–2023. Penelitian penelitian dan pengembangan yang menggunakan model ADDIE merupakan metodologi penelitian yang digunakan. Belajar melalui rancangan percobaan untuk percobaan subjek tunggal. Data kualitatif dan kuantitatif hadir dalam data penelitian. Untuk tahun pelajaran 2022–2023, 25 siswa kelas VIII SMP Panca Setya 2 Sintang dijadikan sebagai subjek penelitian. menggunakan survei, observasi, dan dokumentasi sebagai metode pengumpulan data. Penilaian kepraktisan dan kelayakan produk merupakan bagian dari analisis data. Hasil temuan penelitian ini disajikan dalam bentuk materi media edukasi permainan ular tangga IPS untuk siswa kelas VIII SMP. Berdasarkan klasifikasi media sebagai sangat baik, dilakukan evaluasi kelayakan. Viabilitas material dinilai sangat baik. Evaluasi kegunaan menggunakan standar yang sangat bisa dilakukan. Berdasarkan angket respon siswa dan guru terhadap IPS SMP Panca Setya 2 Sintang ditinjau dari materi dan media dinilai memenuhi syarat sangat baik.



*How to Cite:* Petrus, S., Suriyanti, Y., Relita, D.T. 2022. *Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu*. Jurnal Pendidikan Ekonomi (JURKAMI) 8 (1) DOI : 10.31932/jpe.v8i1.2252



## PENDAHULUAN

Kegiatan pembelajaran merupakan kegiatan utama yang dirancang untuk mendukung proses pendidikan di sekolah, dan juga sebuah bentuk pengalaman langsung dari seorang guru sebagai fasilitator. Menurut Nurdyansyah (2019) belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Sedangkan menurut Arsyad (2014) Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya.

Peran seorang guru tidak hanya menyampaikan ilmu pengetahuan kepada peserta didik, tetapi dalam proses pembelajaran juga dituntut untuk memerankan berbagai peran yang bertujuan untuk mengembangkan atau meningkatkan potensi yang dimiliki peserta didik. Pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses yang kompleks, usaha sadar dari seorang guru memberi pengalaman belajar kepada siswa dengan melibatkan berbagai sumber belajar dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan. Dan media pembelajaran merupakan alat bantu dalam belajar untuk merangsang ide, perasaan, perhatian, kemampuan, atau keterampilan peserta didik.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa untuk belajar. Menurut Sanjaya (Hasan, et al., 2021) Pembelajaran merupakan suatu sistem yang terdiri dari beberapa komponen, dan antar komponen satu dengan yang lainnya saling berhubungan

untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Media berasal dari bahasa latin, yakni medium, yang berarti perantara. Secara umum manfaat media pembelajaran ialah dapat dikatakan untuk memperlancar interaksi antara guru dengan peserta didik sehingga kegiatan belajar mengajar lebih optimal, efektif, dan efisien baik dari segi teoritis maupun praktikum sehingga bisa teraplikasikan dalam tindakan.

Menurut Arsyad (Wulandari, et al., 2023) media pembelajaran memiliki beberapa manfaat diantaranya: 1) dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar; 2) dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya; 3) dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu; dan 4) dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karya wisata. Kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran. Menurut Nurrita (2018) Media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu guru dalam proses belajar mengajar dan berfungsi untuk membantu dalam menyampaikan pesan kepada siswa sehingga dapat mencapai tujuan



pendidikan dan hasil belajar siswa menjadi lebih baik. Secara umum media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa untuk belajar.

Berdasarkan hasil observasi kelas VIII SMP Panca Setya 2 Sintang peneliti memperoleh hasil bahwa media pembelajaran yang digunakan guru masih sederhana sebatas media gambar dan power point. Untuk itu diperlukan media pembelajaran yang menarik dan bervariasi dan membuat peserta didik merasa senang dan tidak jenuh dalam belajar.

Berdasarkan masalah tersebut peneliti bermaksud mengembangkan media ular tangga untuk pembelajaran di kelas VIII SMP Panca Setya 2 Sintang. Menurut (Kusuma, et al, 2020) permainan ular tangga dapat dimodifikasi menjadi sebuah permainan yang berunsur edukatif. Guru dapat memanfaatkan media ular tangga sebagai metode pengajaran untuk memudahkan pembelajaran di kelas. Media pembelajaran ular tangga dibentuk dalam kertas persegi berisikan gambar ular atau tangga dan masing masing gambar mewakili materi yang dipelajari.

Berdasarkan hasil penelitian (Tarmidzi, et al., 2021) bahwa media pembelajaran berbentuk permainan ular tangga yang dikembangkan sudah menarik dan valid sehingga layak untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas. Pada penelitian (Kusuma, et al., 2020) “Media Ular Tangga terbukti dapat lebih menarik minat siswa dalam belajar. Siswa juga merasa lebih dapat memahami materi”.

Menurut Zuhriyah (2020) Ular Tangga merupakan permainan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang atau

lebih, papan permainan ular tangga dibagi dalam kotak-kotak kecil dan dibebberapa kotak terdapat tangga dan ular yang dapat menghubungkan dengan kotak-kotak lainnya. Permainan ular tangga dimainkan mengutamakan sistem berkelompok. dalam permainan ular tangga setiap kotak angka terdapat pertanyaan, dimana angka-angka tersebut memiliki poin nilai tersendiri bagi kelompok yang bisa menjawab pertanyaan dalam permainan ular tangga. Sehingga pengembangan permainan ular tangga dapat digunakan oleh pendidik untuk menilai hasil belajar masing-masing peserta didik setelah melakukan kegiatan proses pembelajaran.

Menurut Kusuma, et al., (2020) Permainan ular tangga adalah permainan dengan papan dan dadu yang di dalamnya terdapat tangga dan ular sebagai bagian dari aturan dalam permainan ini dan bidak sebagai pemegang kendali permainan. Adapun menurut Lestari, et al., (2020) Ular tangga sebagai media pembelajaran merupakan media yang dapat membuat siswa aktif dan menumbuhkan kembali minat belajar siswa sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar dan mengerjakan soal-soal latihan yang ada pada setiap nomor pada kotak.

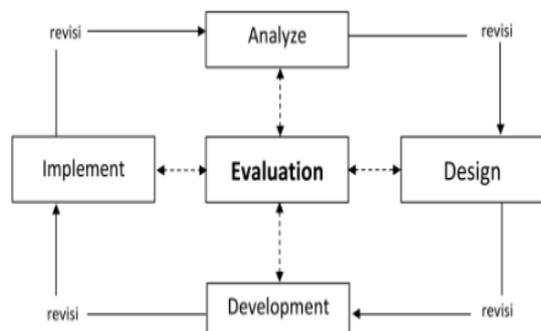
Berdasarkan paparan diatas, peneliti mengembangkan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VIII SMP Panca Setya 2 Sintang Tahun Pelajaran 2022/2023 dengan materi dikembangkan pada materi mengenal Negara-negara ASEAN dan bentuk kerjasama negara ASEAN.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*). Menurut (Sugiyono, 2019), metode penelitian dan pengembangan



(*Research and Development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE.



**Gambar 1.**

Tahapan Model ADDIE

Sumber: Branch (Hidayat dan Nizar, 2021)

*Tahap Analysis*, Kegiatan yang dilakukan analisis kondisi lapangan tempat uji coba produk. Serta melakukan analisis penelitian terdahulu tentang media ular tangga. *Tahap Design*, terdiri atas perencanaan serta penyusunan produk media ular tangga untuk siswa kelas VIII SMP Panca Setya 2 Sintang dimulai dengan pengumpulan bahan yang dikembangkan, pemilihan desain yang tepat, menyiapkan soal dan peraturan yang dikembangkan dalam media ular tangga paa mata pelajaran IPS Terpadu. *Tahap Development*, tahap ini kegiatannya adalah pengembangan produk awal dan melakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi yang Ahli dalam bidangnya. *Tahap Implementation*, tahap ini kegiatan utama yaitu uji coba produk dengan uji coba skala terbatas dan uji coba skala luas. *Tahap Evaluation*, Kegiatan pada tahap ini analisis hasil kelayakan media dari hasil uji coba pengguna.

Data pada penelitian ini berupa data kualitatif data kuantitatif. Subyek penelitian 25 siswa kelas VIII SMP Panca Setya 2 Sintang Tahun Ajaran 2022/2023. Teknik Pengumpulan Data yaitu Angket, Observasi, Dokumentasi. Angket dalam penelitian ini berupa angket kelayakan media dan angket respon. Analisis Data meliputi penilaian validitas produk, penilaian kepraktisan produk. Sedangkan data angket dihitung menggunakan rumus persentase.

$$\% = \frac{F}{N} \times 100$$

Dimana % merupakan hasil persentase, F merupakan jumlah perolehan skor, dan N merupakan jumlah keseluruhan skor total.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menghasilkan media pembelajaran Ular Tangga pada mata pelajaran IPS siswa kelas VIII. Media pembelajaran berbentuk permainan Ular Tangga belum pernah dikembangkan oleh guru mata pelajaran IPS kelas VIII SMP Panca Setya 2 Sintang. Media pembelajaran yang dikembangkan ini dilakukan dengan prosedur yang telah dikembangkan oleh Robert Maribe Branch yaitu model penelitian ADDIE yang terdiri atas 5 tahapan yaitu: analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), evaluasi (*evaluation*). Peneliti memilih tahapan ADDIE karena lebih urut dan jelas.

**Tahap analisis.** Dalam tahapan ini analisis terdiri atas analisis lapangan dan analisis materi. Dari analisis lapangan diketahui bahwa belum adanya media pembelajaran ular tangga. Kemudian peneliti menganalisis KD yang sesuai dengan pembelajaran mengenal negara-

negara Asean yang disusun dalam Silabus dan RPP sesuai dengan kurikulum 2013. Dengan demikian peneliti mengembangkan media pembelajaran Ular Tangga yang dirasa memberikan variasi pada proses pembelajaran.

Berdasarkan analisis kebutuhan permasalahan yang menjadi latar belakang pengembangan produk meliputi: 1) belum ada media pembelajaran Ular Tangga, 2) media pembelajaran yang digunakan masih sederhana. Berdasarkan hasil analisis guru perlu menggunakan media pembelajaran yang menyenangkan, sehingga membuat peserta didik merasa senang dan tidak jenuh dalam belajar. Ditinjau dari analisis kurikulum, SMP Panca Setya 2 Sintang telah menerapkan kurikulum 2013. Kurikulum tersebut mengacu pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Berdasarkan analisis kebutuhan dan kurikulum, maka produk atau media pembelajaran yang dikembangkan dalam pembelajaran IPS kelas VIII materi mengenal negara asean.

**Tahap Desain**, yakni tahap perancangan serta penyusunan produk media Ular Tangga yang dikembangkan. Peneliti menentukan perancangan awal terhadap papan permainan pada media ular tangga dengan menggunakan *Microsoft Word*, kemudian peneliti mengumpulkan gambar dari *internet* maupun dari dokumentasi pribadi. Perancangan *item* yang terdiri dari bidak, kartu soal, kartu kunci jawaban, kartu nilai, kartu petunjuk permainan, dan dadu serta *desain* kotak permainan dalam media ular tangga. Peneliti menyusun rancangan materi yang di buat dalam soal/pertanyaan dalam permainan sesuai Silabus dan RPP. Dalam mendesain produk peneliti membuat rancang tahap awal sampai tahap akhir.

Berkaitan dengan desain media, pemilihan warna dan gambar disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan disesuaikan dengan materi. Media pembelajaran Ular Tangga tergolong mudah dan menggunakan bahan yang ringan dan cukup awet, selain itu media pembelajaran yang dikembangkan familiar di dunia anak. Hal ini sesuai dengan kriteria pemilihan media menurut Mais (Saski dan Sudarwanto, 2021) yaitu 1) Kualitas praktis didasarkan pada kemudahan dalam menyampaikan materi dengan menggunakan media; 2) Kelayakan teknis adalah kemampuan media yang berkaitan dengan kualitas media. seperti keterkaitan antara media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran dalam memberikan kejelasan informasi, dan susunan sistematis; 3) Kelayakan biaya pada media pembelajaran, terletak pada efisiensi dan keefektifan proses pembelajaran, dengan menggunakan biaya yang dapat menghemat.

**Tahap Pengembangan** ini peneliti mengaplikasikan rancangan pada tahap sebelumnya (tahap desain). Komponen yang sudah dirancang kemudian di desain dalam produk media pembelajaran Ular Tangga pada mata pelajaran IPS Siswa kelas VIII dengan menggunakan *Microsoft Word*. Media di desain berbentuk persegi. Huruf yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran Ular Tangga pada mata pelajaran IPS Siswa kelas VIII menggunakan huruf *Comic sans MS*. Kemudian peneliti memasukkan nomor dan gambar pada setiap kotak-kotak media ular tangga dengan warna yang berbeda di setiap kotak sesuai dengan materi Menjelaskan dan memaparkan makna kerja sama, bentuk-bentuk kerja sama, dan upaya meningkatkan kerja sama antar negara ASEAN.

Media pembelajaran Ular Tangga pada mata pelajaran IPS Siswa kelas VIII yang dikembangkan ini memiliki 50 kotak bergambarkan bendera negara-negara asean. Setelah media selesai di desain dalam file dengan format jpg selanjutnya peneliti mencetak dalam bentuk spanduk ukuran 50 cm x 50cm.

Setelah media dan materi dicetak dilakukan validasi oleh ahli media

terhadap kelayakan media serta materi sebelum diuji cobakan kepada siswa. Validasi instrumen dilakukan oleh dosen pembimbing dan guru kelas. Aspek-aspek tersebut dijabarkan dalam butir pertanyaan yang digunakan dalam validasi ahli media, validasi ahli materi, uji penggunaan oleh siswa dan uji penggunaan media oleh guru.

**Tabel 1. Hasil Revisi Media**

No	Sebelum	Sesudah
a)	Dadu diusahakan menggunakan dadu bahan tahan lama dan yang lebih baik.	Dadu yang digunakan sudah sesuai dengan saran yang diberikan.
b)	Bidak diusahakan menggunakan bahan yang baik, menarik, dan tahan lama.	Bidak yang digunakan sudah sudah diubah sesuai saran dan menggunakan bahan mika.
c)	Papan media diperbaiki dengan ukuran lebih kecil, dan gambar ular pada media kepala ular diubah turun ke bawah.	Papan media Ular Tangga menggunakan ukuran yang lebih kecil dari sebelumnya sesuai saran dan kepala ular sudah turun ke bawah sesuai saran.

Sumber: Data primer, 2022

Berikut ini peneliti tampilkan produk sebelum direvisi dan setelah direvisi



**Gambar 2.**

Tampilan Dadu dan Bidak Sebelum Direvisi (kiri) dan setelah direvisi (kanan)

Sumber: Dokumentasi Penelitian, 2022

Berdasarkan saran atau masukan dari validator media pembelajaran peneliti

lakukan perbaikan dari bahan dadu, bidak dan papan permainan seperti tampak pada

gambar 3 dan gambar 4. Dari perbaikan produk media menjadi lebih berkualitas

dan layak digunakan untuk pembelajaran IPS Siswa kelas VIII.



**Gambar 3.**

Tampilan Papan Media Ular Tangga Sebelum (kiri) dan Sesudah Direvisi (kanan)

Sumber: Dokumentasi Penelitian, 2022

Sesuai saran serta masukan dari ahli maka peneliti melakukan revisi awal terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Validasi media dilakukan oleh dosen Komputer STKIP Persada Khatulistiwa Sintang bapak Fatkhan Amirul Huda, S.Kom., M.Pd dan validasi materi oleh ibu Herlina R. Napitupulu, S.Pd guru IPS kelas VIII SMP Panca Setya 2 Sintang. Setiap ahli memiliki penugasan yang berbeda, ahli media memberikan penilaian terhadap tampilan media yang dikembangkan. Ahli materi memberikan penilaian mengenai isi materi dan penyajian materi yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku.

Berdasarkan pengumpulan data dalam penelitian meliputi data validasi produk oleh ahli materi, ahli media, guru IPS, dan data hasil uji coba ke siswa. Validasi Materi dilakukan oleh guru mata pelajaran IPS di SMP Panca Setya 2 Sintang, yang mencakup aspek kelayakan isi, aspek kelayakan penyajian, dan aspek penilaian kontekstual. Secara keseluruhan penilaian validasi materi skor rata-rata adalah 5, artinya materi yang disajikan dalam media pembelajaran Ular Tangga sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Adapun saran validator

untuk perbaikan yaitu memperbaiki penyusunan kalimat dan gambar-gambar dalam kartu soal dan kartu jawaban.

Hasil dari validasi instrumen yaitu bahwa butir-butir pertanyaan pada lembar penilaian untuk validator dan lembar uji penggunaan media sesuai dengan kisi-kisi instrumen dan layak digunakan sebagai instrumen penelitian. Pengembangan media pembelajaran ini dengan melakukan modifikasi media ular tangga kemudian didesain dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan mengenai materi mengenal negara-negara Asean sesuai dengan mata pelajaran IPS. Validasi media dilakukan oleh dosen ahli media pembelajaran di STKIP Persada Khatulistiwa Sintang. Secara keseluruhan penilaian validasi media dengan skor rata-rata adalah 4,5, dengan rincian aspek efisiensi media skor 19, aspek keakuratan media skor 17, aspek estetika skor 22, aspek ketahanan media skor 5, aspek keamanan bagi peserta didik skor 5. Berdasarkan penilaian ahli media artinya media pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran

Berdasar pada hasil validasi praktisi pembelajaran oleh guru mata pelajaran IPS di SMP Panca Setya 2 Sintang didapatkan

skor penilaian untuk aspek kesesuaian Soal dengan kompetensi dasar skor 5, kesesuaian soal dengan indikator skor 5, kesesuaian soal dengan tujuan pembelajaran skor 5, kebenaran definisi soal dengan materi skor 5, soal menggunakan bahasa komunikatif skor 5, soal tidak menimbulkan penafsiran ganda skor 5, petunjuk cara mengerjakan jelas skor 5, kejelasan rumusan soal skor 5, ketepatan kunci jawaban dengan soal skor 5, dan kecocokan soal dengan kebutuhan peserta didik skor 5. Masukan dan saran validator sangat membantu peneliti dalam pengembangan media pembelajaran ular tangga yakni pada materi dan soal sehingga mendapatkan produk berkualitas dan layak digunakan pada mata pelajaran IPS Siswa kelas VIII

**Tahap Implementasi** dilakukan setelah pembuatan produk selesai Produk awal yang sudah melalui tahap pengembangan dan saran serta komentar sudah direvisi kemudian peneliti memasuki tahap implementasi. Tahap implementasi yaitu produk yang sudah direvisi kemudian media pembelajaran di implementasikan Implementasi media pembelajaran Ular tangga dibagi menjadi dua, yaitu uji coba terbatas kelompok kecil dan uji coba pemakaian. Berikut ini dokumentasi kegiatan uji coba media yang telah dicetak.

Sebelum memulai peneliti memberikan penjelasan cara bermain media Ular Tangga dan aturan permainan. Setelah itu guru dipersilahkan menggunakan media pembelajaran ular tangga kepada siswa. Setelah semuanya selesai guru dan siswa diberikan angket respon terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.



**Gambar 4**

Uji Coba Permainan Ular Tangga  
Sumber: Dokumentasi Penelitian, 2022

Setelah direvisi dilakukan uji coba penggunaan media yang dilakukan sebanyak 2 tahap uji coba yaitu, ujicoba skala terbatas di kelas VIII C SMP Panca Setya 2 Sintang dan ujicoba skala luas dilakukan di kelas VIII A, kelas VIII B, kelas VIII D SMP Panca Setya 2 Sintang. Pada tahap uji coba ini melibatkan lima orang siswa kelas VIII C. Aspek yang dinilai yaitu media Ular Tangga pada mata pelajaran IPS kelas VIII. Hasil uji coba skala terbatas dari 5 orang siswa kelas VIII C dengan jumlah skor 484 dan skor rata-rata keseluruhan 96,8 % dengan kriteria Sangat Layak. Hasil penilaian tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan berkategori sangat layak digunakan. Dalam uji coba skala terbatas peneliti memilih 5 orang siswa di kelas VIII C dari 25 siswa sebagai uji coba skala terbatas karena peneliti merasa dalam uji coba kelompok kecil atau skala terbatas cukup diujicobakan ke 5 orang siswa dari 25 siswa untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan.

Analisis angket tanggapan peserta didik pada uji coba skala luas di SMP Panca Setya 2 Sintang dan nilai keseluruhan semuanya direkapitulasi terhadap responden 25 orang siswa. Uji coba pemakaian produk Ular Tangga pada kelas VIII C dihitung hasil respon siswa

setelah menggunakan media Ular tangga, bahwa media pembelajaran Ular Tangga Sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan data hasil angket tanggapan siswa terhadap media ular tangga jumlah skor keseluruhan adalah 2.128 dan skor rata-rata 86 % dengan kriteria sangat layak dan memperoleh nilai (A). Hasil penilaian tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan layak digunakan.

**Evaluasi terhadap** media pembelajaran yang dikembangkan dalam bentuk angket respon dari siswa dan guru untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran. Berikut adalah hasil tanggapan siswa dan guru terhadap media Ular Tangga. Tanggapan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran Ular Tangga pada mata pelajaran IPS siswa kelas VIII C Sekolah Menengah Pertama diperoleh dengan menggunakan angket dengan alternatif jawaban “Sangat Setuju, Setuju, Ragu-Ragu, Tidak Setuju, Sangat Tidak Setuju” yang diberikan setelah melakukan kegiatan pembelajaran dengan media. Sedangkan tanggapan guru kelas terhadap media Ular Tangga yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran diperoleh dengan menggunakan angket dengan pernyataan jawaban dimulai dari 1 tidak setuju (TS), 2 kurang setuju (KS), 3 setuju (S), 4 sangat setuju (SS). Guru kelas VIII juga diminta untuk memberikan kritik dan saran terhadap media yang dikembangkan.

Berdasarkan hasil tanggapan guru mata pelajaran IPS kelas VIII hasil yang diperoleh dari Aspek kejelasan, Aspek Kesesuaian dengan Kurikulum, Pengaruh/Dampak nilai rata-rata 96% dengan nilai (A) termasuk ke dalam kriteria Sangat Baik. Artinya sangat layak

digunakan dalam pembelajaran IPS di Kelas VIII. Menurut (suriyanti dan Thoharudin, 2019) dengan menggunakan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat di atasi sikap pasif peserta didik. Dengan demikian media pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan guru dalam pembelajaran IPS di kelas VIII.

Dari hasil analisis kebutuhan bahwa media pembelajaran Ular Tangga belum pernah digunakan dalam pembelajaran di SMP Panca Setya 2 Sintang penelitian sehingga media ini menjadi solusi bagi guru untuk mengajarkan materi mengenal Negara-negara ASEAN dan bentuk kerjasama negara ASEAN agar lebih efektif dan mudah dipahami.

Media pembelajaran Ular Tangga yang dikembangkan pada materi mengenal Negara-negara ASEAN dan bentuk kerjasama negara ASEAN untuk siswa kelas VIII Sekolah Menengah Atas dapat disimpulkan layak dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Kelayakan media pembelajaran Ular Tangga pada mata pelajaran IPS siswa kelas VIII SMP Panca Setya 2 Sintang berdasarkan penilaian ahli media, ahli materi, dan praktisi pembelajaran serta tanggapan siswa dapat disimpulkan bahwa Media pembelajaran Ular Tangga layak digunakan dikarenakan pemanfaatan media dapat membantu pendidik dalam melakukan proses pembelajaran di kelas. Pada uji coba skala terbatas memperoleh jumlah skor 484 dan skor rata-rata 97% dengan kriteria sangat baik.

Menurut (Perwita, et al., 2022) model pembelajaran dan media pembelajaran adalah beberapa aspek yang dapat mendukung kegiatan belajar dari peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan ada kesesuaian

dengan pendapat menurut Munadah, et al., (2021) Permainan ular tangga merupakan media yang efektif untuk meningkatkan daya serap dan pemahaman siswa terhadap pelajaran, minat siswa terhadap media pembelajaran berbasis visual sangat baik. Sejalan pula dengan penelitian (Kusuma, et al., 2020) “Media Ular Tangga terbukti dapat lebih menarik minat siswa dalam belajar. Siswa juga merasa lebih dapat memahami materi

Adapun keterbatasan pada media pembelajaran ular tangga yang dikembangkan ini yaitu media ular tangga hanya berbentuk media cetak. Selain itu materi yang terdapat dalam media hanya terbatas untuk siswa kelas VIII Sekolah Menengah Pertama sehingga perlu dikembangkan lagi.

## PENUTUP

Media pembelajaran yang dikembangkan layak dapat digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan materi mengenal Negara-negara ASEAN dan bentuk kerjasama negara ASEAN untuk siswa kelas VIII Sekolah Menengah Atas. Media yang dibuat dalam penelitian ini berdasarkan hasil analisis kebutuhan bahwa media pembelajaran Ular Tangga belum ada di sekolah tempat dilakukannya penelitian sehingga media ini menjadi solusi bagi guru untuk mengajarkan materi mengenal Negara-negara ASEAN dan bentuk kerjasama negara ASEAN agar lebih efektif dan mudah dipahami. Saran dalam penelitian ini pertama guru dapat mengaplikasikan media pembelajaran yang telah dikembangkan untuk membantu dalam penyampaian materi mengenal Negara-negara ASEAN dan bentuk kerjasama negara ASEAN, sehingga siswa dapat melakukan pembelajaran dengan

mandiri. Kedua siswa dapat menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan secara mandiri serta mempunyai rasa tanggung jawab. Ketiga sebaiknya guru perlu mengembangkan sebuah media pembelajaran Ular Tangga yang lebih kreatif. Terakhir Media pembelajaran yang dikembangkan ini perlu penelitian lanjutan dari mahasiswa maupun guru yang memiliki kompetensi dalam melakukan penelitian supaya media lebih memperdalam terhadap media pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. 2014. *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Hasan, M. dkk. 2021. *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Hidayat, F., Nizar, M. 2019. Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. JIPAI; Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam Volume 1, No. 1, Desember 2021
- Kusuma, M.H.D., dkk. 2020. *Pengembangan media pembelajaran ular tangga untuk materi eksponen kelas X SMA*. Journal of Instructional Development Research, vol 2, no 1, 2020.
- Lestari, A. dkk. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbentuk Permainan Ular Tangga Menggunakan Adobe Flash untuk Siswa SMP*. Unnes Physics Education Journal 9 (3) (2020).
- Munadah, R. dkk. 2021. *Penerapan Permainan Ular Tangga dalam Peningkatan Hasil Belajar Geometri Bangun Ruang di Kelas V SD 006*



- Rambah Samo. Jurnal Pendidikan Dasar. Vol.3 No.1 Juli 2021 | Hal 46-56.
- Nurdyansyah (Ed). 2019. *Media Pembelajaran Inovatif*. Penerbit UMSIDA Press.
- Nurrita, T. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Misykat, Volume 03, Nomor 01, Juni 2018.
- Perwita, D., Widuri, R., Afif, N.C., 2022. Penerapan Integrated Video Based Learning untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Ekonomi Mikro II. JURKAMI: Jurnal Pendidikan Ekonomi, 7 (1) DOI : 10.31932/jpe.v7i1.1497
- Saski, N., & Sudarwanto, T. (2021). Kelayakan Media Pembelajaran Market Learning Berbasis Digital Pada Mata Kuliah Strategi Pemasaran. Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN), 9(1), 1118-1124. <https://doi.org/10.26740/jptn.v9n1.p1118-1124>
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suriyanti, Y., Thoharudin, M. 2019. Pemanfaatan Media Pembelajaran Ips Untuk Meningkatkan Keterampilan Guru IPS Terpadu. Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat ISSN: 2549-8347 (Online), ISNN: 2579-9126 (Print) Volume 3 No. 1 Maret 2019
- Tarmidzi, Putri, D.P., Zahran, A. 2021. Desain Media Pembelajaran Berbentuk Permainan Ular Tangga Berbasis Penguasaan Konsep Siswa. Caruban: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar 4(1), 1-9, Januari 2021 DOI: <http://dx.doi.org/10.33603/.v4i1.481>
- 1, p-ISSN 2615-1391, e-ISSN 2620-3219
- Wulandari, A.P., Salsabila, A.A., Cahyani, K., Nurazizah, T.S., Ulfiyah, Z. 2023. Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. Journal on Education Volume 05, No. 02, Januari-Februari 2023, pp. 3928-3936 E-ISSN: 2654-5497, P-ISSN: 2655-1365 Website: <http://jonedu.org/index.php/joe>
- Zuhriyah, A. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Madrasah Ibtidaiyah*. Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Volume 3, Issue. 2, 2020, pp. 26-32

