

Pengembangan media pembelajaran ular tangga berbasis digital pada pembelajaran tematik untuk peserta didik kelas V sekolah dasar

Taqiyyah Arifah Rajab✉, Universitas PGRI Madiun

Pinkan Amita Tri Prasasti, Universitas PGRI Madiun

Ivayuni Listiani, Universitas PGRI Madiun

✉ taqiyyaharifah12@gmail.com

Abstract: Development of Learning Media Snakes and Ladders Based on Digital for grade V primary school themed learning begins with analysis. Based on the analysis stage, there exist concerns, such as the lecture method's dominance and the rare media utilized in the learning process. To lessen the lecture method's dominance, media that supports learning should be developed. Research and development aim to create digital Snakes and Ladders learning media for grade V elementary school that is feasible and receives positive feedback from teachers and students. The research used Branch (2009)'s ADDIE development paradigm. Observation, surveys, and documentation collect data. Media, material, and linguist specialists scored 83.4% on the "Very valid, suitable for use" criterion. While student implementation scored 94.2% with the criteria "Very feasible / Very good" and instructor response scored 94.2% with "Very decent / Very good". So that grade V elementary school students can use digital Snakes and Ladders learning media in thematic learning.

Keywords: Snakes and Ladders, Development, ADDIE, Thematic learning, Learning media

Abstrak: Pengembangan media pembelajaran Ular Tangga berbasis digital pada pembelajaran tematik untuk peserta didik kelas V Sekolah dasar diawali dengan tahap analisis. Berlandaskan pada tahapan analisis dinyatakan bahwa terdapat permasalahan yaitu dominasi metode ceramah dan jarang media digunakan dalam pembelajaran yang dilakukan oleh karenanya diperlukan pengembangan media yang dapat menunjang dalam proses pembelajaran untuk mengurangi dominannya metode ceramah. Terdapat suatu tujuan dalam penelitian pengembangan yaitu untuk menciptakan produk berupa media pembelajaran Ular Tangga berbasis digital pada pembelajaran tematik untuk kelas V Sekolah Dasar yang teruji kelayakannya dari para ahli dan mendapatkan respon yang baik melalui angket respon guru dan peserta didik. Model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*) oleh Branch (2009) dipilih sebagai model untuk penelitian. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, kuesioner, dan dokumentasi. Hasil validasi gabungan dari ahli media, materi, dan bahasa memperoleh keseluruhan skor sebesar 83,4% dengan kriteria "Sangat valid, layak digunakan". Sedangkan hasil implementasi terhadap peserta didik memperoleh skor 94,2% dengan kriteria "Sangat layak/Sangat baik" dan untuk hasil respon guru memperoleh skor 94,2% dengan kriteria "Sangat layak/Sangat baik". Sehingga media pembelajaran Ular Tangga berbasis digital pada pembelajaran tematik untuk peserta didik kelas V Sekolah Dasar dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: Ular Tangga, Pengembangan, ADDIE, Pembelajaran tematik, Media pembelajaran



Copyright ©2023 Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar

Published by Universitas PGRI Madiun. This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran yang dijalankan pada jenjang Sekolah Dasar merupakan suatu hal yang digunakan sebagai pijakan untuk melangkah ke jenjang pendidikan selanjutnya, namun dalam proses pembelajaran yang dijalankan tidak selalu berjalan mulus terkadang ada beberapa kendala yang muncul ketika pembelajaran dilakukan. Salah satu kendala yang dihadapi adalah peserta didik yang seringkali tidak fokus saat pembelajaran dan cenderung berbicara sendiri saat pembelajaran diakibatkan kebosanan karena dominannya guru dalam pembelajaran melalui metode ceramah serta hanya menggunakan media sebatas buku LKS saja.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran menjadi salah satu penunjang dalam keberhasilan proses pembelajaran itu sendiri, namun pada kenyataannya banyak guru yang cenderung dominan dalam menggunakan metode ceramah dan minim menggunakan media. Adapun alasan yang melatarbelakangi minimnya penggunaan media antara lain yaitu guru merasa kesulitan dalam membuat media, guru kesulitan untuk memutuskan media mana yang cocok digunakan dalam pembelajaran, tidak cukupnya biaya, dan lain-lain (Adianti and Zain, 2021). Suatu pembelajaran dengan dominannya metode ceramah serta minimnya media dapat menimbulkan kebosanan dikarenakan metode tersebut menjadikan peserta didik pasif serta hanya mendengarkan penjelasan dari guru, oleh karenanya penggunaan media interaktif dan menyenangkan sangat diperlukan untuk mengikis dominannya metode ceramah (Anggraini and Kristin 2022).

Berdasarkan kegiatan observasi yang dilakukan di SDN 03 Madiun Lor pada kelas V terlihat dominan penggunaan metode ceramah dengan hanya bantuan buku LKS sebagai media. Hasil angket observasi menunjukkan 23 dari 30 peserta didik kelas V C menyatakan bahwa guru sering menggunakan metode ceramah atau menjadikan metode ceramah sebagai metode utama dalam pembelajaran. Selain itu setengah dari peserta didik kelas V C setuju bahwa media jarang sekali digunakan dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pada suatu proses pembelajaran merupakan hal yang penting, sejalan dengan pendapat Wahidah, Sari, & Listiani (2022) yang menyatakan bahwa media pembelajaran ialah komponen penunjang dalam pembelajaran yang digunakan sebagai jembatan dan alat bantu dalam menyampaikan materi.

Berlandaskan pada observasi, diketahui bahwa ketika melakukan proses pembelajaran pada materi tema 3 subtema 1 pembelajaran 3 guru hanya mepergunakan metode ceramah dan menggunakan buku siswa sebagai media, namun buku siswa tidak cukup sebagai penunjang proses pembelajaran dikarenakan pada materi tersebut hanya terdapat materi secara tertulis tanpa contoh gambar. Oleh karena itu diharuskan adanya media pembelajaran yang dapat meminimalisir dominannya metode ceramah serta membantu peserta didik lebih baik lagi dalam memahami materi tersebut.

Mengacu pada permasalahan tersebut, diperlukan media pembelajaran yang dapat meminimalisir dominannya metode ceramah serta media yang menyenangkan dan menarik. Media pembelajaran yang dimaksudkan harus dapat meminimalisir dominannya metode ceramah yang membuat peserta didik menjadi pasif. Peneliti mencari informasi melalui *google* dan *youtube* terkait media yang cocok untuk meminimalisir dominannya metode ceramah, membuat peserta didik aktif, dan juga media yang membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan sehingga menemukan media yang menarik yaitu media pembelajaran Ular Tangga berbasis digital. Media pembelajaran Ular Tangga yang dilengkapi pertanyaan di setiap petaknya dirasa cocok untuk digunakan dalam proses pembelajaran, hal tersebut diperkuat dengan pendapat Syaikh, Pranyata, & Fayeldi (2022) yang menuturkan bahwa Ular Tangga sebagai media pembelajaran dapat melibatkan peserta didik juga menjadikan peserta didik menjadi lebih aktif dan bersemangat dalam pembelajaran serta menjawab pertanyaan yang ada pada setiap kotak dalam permainan Ular Tangga. Sejalan dengan pendapat Syaikh, dkk Rizky&Purnomo

(2021) menjelaskan bahwa peserta didik di ranah Sekolah Dasar masih tergolong anak-anak yang dimana pada usia tersebut masih suka permainan dan juga bermain.

Oleh karena itu dirasa media pembelajaran Ular Tangga berbasis digital dengan bantuan *website Genially* merupakan media yang cocok untuk mengatasi permasalahan serta memenuhi hak peserta didik sebagai anak-anak yang masih suka bermain selain itu media ini juga dapat membantu guru untuk mengikuti pesatnya perkembangan teknologi hal ini diperkuat dengan pendapat Prasasti & Dewi (2020) yang menyatakan bahwa memanfaatkan teknologi sebagai fasilitas guna memperlancar pembelajaran yang dilaksanakan merupakan salah satu tuntutan dari dunia pendidikan yang mengharuskan guru mengikuti perkembangan pesatnya teknologi. Sejalan dengan pendapat Prasasti & Dewi (2020), Rahmasiwi, dkk (2023) setuju bahwa pada era moderen ini hampir seluruh lapisan masyarakat hingga ranah Sekolah Dasar sangat dipermudah pada penggunaan internet dalam media digital salah satunya yaitu media pembelajaran Ular Tangga berbasis digital yang bisa diakses menggunakan akses internet.

Adapun beberapa hasil penelitian yang telah dilakukan terkait media pembelajaran Ular Tangga berbasis digital salah satunya penelitian yang dilakukan oleh Anggraeni, dkk (2023). Pada penelitian tersebut terdapat persamaan yaitu dipilihnya media pembelajaran Ular Tangga berbasis digital akan tetapi terdapat perbedaan yaitu terletak pada materi yang dipilih. Peneliti mencoba mengembangkan media pembelajaran Ular Tangga untuk menyokong peserta didik memahami materi. Selain itu penelitian tersebut hanya menggunakan *website Genially* untuk membuat media, sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan peneliti merancang media interaktif menggunakan *Adobe Animate* dan disambungkan ke *website Genially*.

Berlandas pada penjabaran yang telah disebut, peneliti memiliki minat guna melangsungkan penelitian pada sebuah media pembelajaran dalam penelitian *Research & Development (R&D)* yang mempunyai judul “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Digital Pada Pembelajaran Tematik Untuk Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar”. Mengacu pada hasil observasi, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan karena peneliti memiliki anggapan bahwa dengan mengembangkan media pembelajaran Ular Tangga berbasis digital dapat menjadikan peserta didik lebih aktif serta dapat meminimalisir metode ceramah berlebih yang membuat peserta didik menjadi pasif selain itu dapat membantu guru untuk mengikuti pesatnya perkembangan arus teknologi hal ini sejalan dengan pendapat Prasasti & Listiani (2019) yang memaparkan bahwa yang menyatakan bahwa memanfaatkan teknologi sebagai fasilitas guna memperlancar pembelajaran yang dilaksanakan merupakan salah satu tuntutan dari dunia pendidikan yang mengharuskan guru mengikuti perkembangan pesatnya teknologi..

Pada media pembelajaran Ular Tangga berbasis digital peneliti akan menghubungkan antara permainan Ular Tangga dengan pertanyaan-pertanyaan yang memiliki keterkaitan dengan materi tema 3 subtema 1 pembelajaran 3. Selain itu peneliti juga membahas materi tema 3 subtema 1 pembelajaran 3 dengan menggunakan *Adobe Animate* sebagai *software* untuk membuat media pembelajaran Ular Tangga berbasis digital. Penelitian ini penting untuk dilakukan karena media pembelajaran Ular Tangga dapat membantu pendidik yakni guru dalam menciptakan pembelajaran yang mengasyikan serta melibatkan peserta didik agar peserta didik menjadi lebih aktif.

METODE

Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran Ular Tangga berbasis digital adalah metode penelitian dan pengembangan atau biasa dikenal dengan metode R&D. Metode R&D merupakan metode penelitian dimana peneliti mengembangkan atau menciptakan produk yang telah ada dengan tujuan untuk memperbaiki system yang telah ada dengan artian penelitian pengembangan menghasilkan sebuah produk. Pada penelitian pengembangan media pembelajaran Ular

Tangga berbasis digital, peneliti memilih model ADDIE sebagai model rujukan penelitian. Model ADDIE merupakan akronim dari *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Mengacu pada pendapat Hidayat&Nizar (2021) model ADDIE tergolong ke dalam model yang mempergunakan suatu system terkait pengetahuan dan pembelajaran atau dengan kalimat lain model ini berfokus pada masalah nyata yang terjadi di lapangan. Penelitian ini meliputi beberapa tahapan yang mengacu pada Branch (2009) yang menyatakan terdapat 5 tahap yaitu tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi. Adapun gambar langkah model ADDIE menurut Branch (2009) sebagai berikut.



GAMBAR 1. *Prosedur langkah model ADDIE (Branch, 2009)*

Audiens pada penelitian ini adalah peserta didik kelas V SDN 03 Madiun Lor Kota Madiun. Berlandaskan pada gambar 1. Tahap awal dari model ADDIE yaitu tahap analisis. Pada tahap analisis peneliti melakukan analisis terkait masalah serta menentukan audiens yang akan menjadi responden pada penelitian. Kemudian pada tahap selanjutnya yaitu tahap desain, peneliti akan menentukan kegiatan yang dilakukan seperti menentukan aplikasi yang akan digunakan untuk menciptakan media, Menyusun materi, menyiapkan sumber, merancang media, menyusun kegiatan, dan merancang RPP. Selanjutnya merupakan tahap pengembangan, tahap ini meliputi membuat produk, melakukan validasi terkait produk kepada ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa serta melakukan ujicoba produk. Setelah itu tahap berikutnya adalah tahap implementasi, pada tahap ini peneliti akan melakukan persiapan kepada guru kelas dan peserta didik selain itu peneliti juga akan menerapkan atau mengimplementasikan media yang telah dikembangkan kepada peserta didik kelas VC selaku audiens responden. Tahap terakhir yaitu evaluasi.

Pada tahap pengembangan tercantum kegiatan validasi ahli, validasi ahli sendiri melingkupi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Penskoran data menggunakan skala likert dengan skala 1 sampai 5. Setelahnya untuk mengetahui respon guru dan peserta didik setelah diterapkannya media pembelajaran Ular Tangga berbasis digital maka dapat diberikan angket respon. Penilaian skala likert menurut (Sugiyono, 2016)

TABEL 1. *Kriteria skor penilaian validasi ahli*

Jawaban	Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Netral	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Dari skor yang diperoleh maka dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{T_{se}}{T_{sh}} \times 100 \%$$

Keterangan :

- P = angka presentase data kuesioner
- T_{se} = jumlah skor yang diperoleh
- T_{sh} = jumlah skor maksimum

Kemudian seluruh skor validasi ahli dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut.

$$V = \frac{V1 + V2 + V3}{3} = \dots \%$$

Keterangan :

V = Presentase Validitas

V1 = Hasil validasi ahli media

V2 = Hasil validasi ahli materi

V3 = Hasil validasi ahli bahasa

Setelahnya data yang telah diperoleh dapat dikategorikan berdasarkan pada kriteria di bawah

TABEL 2. *Kriteria kelayakan validasi ahli*

No.	Kriteria Validitas	Tingkat Validitas
1.	81,00 % - 100,00 %	Sangat valid, atau layak digunakan tanpa revisi
2.	61,00 % - 80,00 %	Valid, atau dapat digunakan namun perlu revisi kecil.
3.	41,00 % - 60,00 %	Kurang valid, disarankan tidak dipergunakan karena perlu revisi besar.
4.	21,00 % - 40,00 %	Tidak valid atau tidak boleh dipergunakan.
5.	00,00 % - 20,00 %	Sangat tidak valid atau tidak boleh dipergunakan

(Akbar, 2013)

TABEL 3. *Kriteria interpretasi skor*

No.	Presentase	Kriteria
1.	81,00 % - 100,00 %	Sangat layak/Sangat baik
2.	61,00 % - 80,00 %	Layak/Baik
3.	41,00 % - 60,00 %	Cukup layak/Cukup baik
4.	21,00 % - 40,00 %	Tidak layak/tidak baik
5.	00,00 % - 20,00 %	Sangat tidak layak/sangat tidak baik

(Riduwan, 2020)

HASIL PENELITIAN

Pada penelitian ini memiliki hasil akhir yaitu media pembelajaran Ular Tangga berbasis digital pada pembelajaran tematik tema 3 subtema 1 pembelajaran 3. Adapun tahapan yang dilaksanakan oleh peneliti berlandaskan pada model pengembangan ADDIE oleh Branch (2009)

Tahap analisis (*Analyze*)

Tahap analisis merupakan tahapan awal dari model pengembangan ADDIE, pada tahap ini terdapat beberapa kegiatan yang dilaksanakan oleh peneliti yaitu yang pertama peneliti meneliti kesenjangan atau mengamati apakah terdapat masalah yang membuat kesenjangan antara hal yang terjadi dan hal yang diharapkan. Pada tahap tersebut peneliti menemukan permasalahan yaitu minimnya penggunaan media dan dominannya metode ceramah. 23 peserta didik di kelas VC menyatakan bahwa guru cenderung menjadikan metode ceramah sebagai metode utama dan dominan menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran yang membuat pembelajaran terkadang kurang menyenangkan. Setelah mengetahui permasalahan tersebut peneliti memutuskan untuk mengembangkan media yang dapat mengurangi dominannya metode ceramah serta membuat peserta didik lebih aktif dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Media tersebut adalah media pembelajaran Ular Tangga berbasis digital. Media pembelajaran Ular Tangga berbasis digital dirasa cocok digunakan karena berbasis digital yang tentunya mudah diaplikasikan selain itu berlandaskan pada pendapat Rizky & Purnomo (2021) yang menyatakan bahwa peserta didik sekolah dasar masih tergolong anak-anak yang dimana pada usia tersebut masih suka bermain. Selain itu ketika pembelajaran tema 3 subtema 1 pembelajaran 3 peneliti mengamati bahwa guru hanya menggunakan media buku yang dimana di dalam buku tersebut tidak memiliki gambar untuk memperlihatkan contoh materi. Oleh karena

beberapa hal tersebut diputuskan bahwa peneliti akan mengembangkan media pembelajaran Ular Tangga berbasis digital dengan tujuan untuk meminimalisir dominannya metode cerama dan minimnya penggunaan media.

Tahap desain (Design)

Tahap setelah tahap analisis merupakan tahap desain, dalam tahap ini peneliti melakukan beberapa kegiatan yaitu memilih aplikasi yang digunakan untuk mengembangkan media, menyusun materi, merancang isi media, menyusun kegiatan, serta merancang rencana pembelajaran. Peneliti memilih *Adobe Animate* sebagai *software* untuk menunjang *website Genially* selaku aplikasi yang digunakan untuk membuat media pembelajaran Ular Tangga. Selanjutnya peneliti merancang isi media mulai dari tombol gambar, *background music*, dan lain-lain. Setelah itu peneliti menyusun kegiatan dan merancang RPP.

Tahap pengembangan (Development)

Pada tahap pengembangan terdapat 3 kegiatan yaitu membuat produk, melakukan validasi, dan melakukan uji coba. Adapun produk yang telah diciptakan oleh peneliti dengan menggunakan *Adobe Animate* dan *website Genially* sebagai berikut.

TABEL 4. Pengembangan media pembelajaran ular tangga berbasis digital

Tampilan awal	
Tampilan menu utama	
Tampilan Kompetensi Dasar dan Indikator	
Tampilan materi pembelajaran	

Tampilan menu start kuis Ular Tangga



Tampilan menu kuis Ular Tangga menggunakan website Genially



Tampilan pertanyaan pada setiap petak Ular Tangga



Tampilan profil pengembang



Pada tahap pengembangan peneliti juga melakukan validasi produk kepada validasi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa untuk mengetahui apakah media yang telah dihasilkan memiliki kelayakan untuk diimplementasikan di kelas VC SDN 03 Madiun Lor. Adapun hasil validasi ahli media, materi dan bahasa sebagai berikut.

TABEL 5. Hasil angket validasi ahli

No	Validator	Presentase Validasi	Kriteria
1.	Ahli Media	92,3%	Sangat valid, layak digunakan
2.	Ahli Materi	87%	Sangat valid, layak digunakan
3.	Ahli Bahasa	71%	Valid
	Rata-rata	83,4%	Sangat valid, layak digunakan

Berdasarkan pada kriteria kelayakan maka media pembelajaran Ular Tangga berbasis digital tergolong pada kriteria "Sangat valid, layak digunakan" sehingga media pembelajaran dapat diterapkan. Tahap selanjutnya adalah uji coba, sebelum diterapkan atau diimplementasikan di kelas VC produk diujicobakan melalui 3 uji coba yaitu uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan atau *field test*. Adapun hasil uji coba dari produk sebagai berikut.

TABEL 6. Hasil uji coba produk

No	Responden	Presentase Validasi	Kriteria
1.	Uji coba perorangan	90%	Sangat layak/Sangat baik
2.	Uji coba kelompok kecil	99,4%	Sangat layak/Sangat baik
3.	Uji coba lapangan	94,4%	Sangat layak/Sangat baik

Tahap implementasi (*Implementation*)

Tahap selanjutnya adalah implementasi atau penerapan. Sebelum media diterapkan peneliti melakukan persiapan kepada guru dan peserta didik, pada persiapan tersebut peneliti menjelaskan secara ringkas bagaimana media pembelajaran Ular Tangga berbasis digital bekerja dan berfungsi. Peneliti juga menjelaskan *device* apa saja yang dapat digunakan untuk menjalankan media pembelajaran Ular Tangga berbasis digital. Setelah dirasa cukup peneliti selanjutnya mengimplementasikan media yang telah diciptakan kepada peserta didik kelas VC menggunakan *LCD* proyektor dan *speaker* sebagai bantuan. Setelah diimplementasikan media peneliti membagikan angket respon untuk mengetahui apakah media yang dikembangkan layak. Adapun hasil angket implementasi kelas VC sebagai berikut.

TABEL 7. Hasil implementasi

No	Responden	Presentase Validasi	Kriteria
1.	Peserta didik kelas VC	94,2%	Sangat layak/Sangat baik

Berdasarkan pada hasil presentase keseluruhan maka disimpulkan bahwa media yang telah diterapkan tergolong pada media yang sangat layak dan sangat baik.

Tahap evaluasi (*Evaluation*)

Tahap terakhir pada model ADDIE yaitu tahap evaluasi, pada tahap ini peneliti melakukan evaluasi dengan berdasarkan presepsi. Presepsi sendiri diambil melalui angket respon peserta didik kelas VC dan angket respon guru kelas VC. Mengacu pada tabel 7 diketahui bahwa skor yang diperoleh pada implementasi yaitu 94,2% yang tergolong pada kategori "Sangat layak/Sangat baik". Adapun hasil angket respon guru sebagai berikut.

TABEL 8. Hasil angket respon guru kelas VC

No	Responden	Presentase Validasi	Kriteria
1.	Guru Kelas VC	94,2%	Sangat layak/Sangat baik

Berdasarkan pada hasil presentase keseluruhan maka disimpulkan bahwa media yang telah diterapkan tergolong pada media yang sangat layak dan sangat baik. Adapun komentar yang diberikan guru kelas VC kepada media yang dikembangkan peneliti adalah media pembelajaran Ular Tangga berbasis digital pada pembelajaran kelas V menambah keterampilan siswa dalam belajar, untuk memperdalam materi yang diajarkan.

PEMBAHASAN

Berdasarkan pada hasil penelitian yang telah dilakukan maka dapat diketahui hasil dari penelitian adalah media pembelajaran Ular Tangga berbasis digital pada pembelajaran tematik untuk peserta didik kelas V SD. Model pengembangan yang digunakan oleh peneliti yaitu model ADDIE oleh Branch (2009). Model ADDIE dipilih oleh peneliti mengacu pada pendapat Hidayat & Nizar (2021) yang menyatakan bahwa model tersebut

merupakan model yang di desain dengan menggunakan pendekatan tentang pengetahuan dan pembelajaran manusia atau dengan kalimat lain model ini berfokus pada masalah yang terjadi di lapangan. Model ADDIE sendiri memiliki 5 tahap yang diawali dengan tahap analisis. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan peneliti, peneliti mengamati bahwa guru condong menggunakan metode ceramah dan hanya menggunakan buku. Hal tersebut diperkuat oleh angket observasi peserta didik kelas VC yang diambil oleh peneliti, berdasarkan hasil angket menunjukkan bahwa 23 dari 30 peserta didik setuju bahwa guru kelas terlalu sering menggunakan metode ceramah yang akhirnya membuat peserta didik kurang aktif. Selain itu minimnya media juga membuat peserta didik menjadi lebih mudah mengalihkan fokus. Hal ini diperkuat oleh pendapat Anggraeni & Kristin (2022) yang memaparkan bahwa suatu pembelajaran apabila hanya berdasar pada metode ceramah hanya akan menimbulkan kebosanan oleh karena itu diperlukan media yang menarik dan menyenangkan. Mengacu pada permasalahan tersebut, peneliti memberikan solusi yaitu inovasi pada media pembelajaran dengan menciptakan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan karena yang seperti diketahui kalayak umum bahwa media pembelajaran memiliki fungsi sebagai alat yang menjembatani materi dari guru selaku pemberi informasi kepada peserta didik selaku penerima informasi. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Wahidah, Sari, & Listiani (2022) yang menyatakan bahwa media adalah komponen atau alat yang dapat berfungsi sebagai jembatan dalam penyampaian materi. Selain itu pihak sekolah telah memfasilitasi alat-alat yang dapat menunjang pembelajaran agar lebih menyenangkan seperti LCD Proyektor, speaker, dan lain-lain.

Melalui hasil analisis peneliti menyimpulkan bahwa media yang diharapkan merupakan media yang menarik serta dapat mengurangi kecenderungan akan dominannya metode ceramah. Media yang dikembangkan juga diharapkan dapat diakses dengan menggunakan smartphone ataupun laptop. Hal tersebut diperkuat oleh pendapat dari Safira, dkk (2021) bahwa diperlukan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan serta yang dapat mengikuti pesatnya perkembangan zaman dan juga dapat membuat peserta didik berpartisipasi aktif ketika proses pembelajaran dilakukan. Selain itu media yang dikembangkan diharapkan dapat memenuhi hak peserta didik sebagai anak-anak. Berlandas pada pendapat Rizky & Purnomo (2021) bahwa peserta didik ranah Sekolah Dasar merupakan anak-anak yang tentunya masih suka bermain. Peneliti menentukan media yang dikembangkan yaitu media pembelajaran Ular Tangga berbasis digital atau media pembelajaran yang diintegrasikan dengan permainan yang diharapkan menjadi media yang dapat melibatkan peserta didik dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan dengan begitu memicu peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran. Hal tersebut diperkuat oleh pendapat Syaikhu, dkk (2022) yang menyatakan bahwa permainan Snake and Ladder atau Ular Tangga yang digunakan sebagai media interaktif dapat melibatkan peserta didik dalam pembelajaran, selain itu permainan tersebut dapat memotivasi peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran yang dilakukan.

Dalam mengembangkan media pembelajaran Ular Tangga berbasis digital peneliti menggunakan software *Adobe Animate* untuk membuat media pembelajaran bersifat interaktif dan menggunakan *website Genially* untuk membuat permainan Ular Tangga. Hal ini diperkuat oleh pendapat Prastyo & Hartono (2020) yang menjelaskan bahwa *Adobe Animate* merupakan aplikasi pengembangan dari *Adobe Flash Professional CC* dengan adanya beberapa penambahan fitur seperti dapat menyambungkan antara media pembelajaran ke *website*. Peneliti memilih aplikasi *Adobe Animate* dan *website Genially* dikarenakan kedua aplikasi tersebut dapat digunakan sebagai alat untuk mengembangkan media pembelajaran Ular 93 Tangga berbasis digital. Hal tersebut diperkuat oleh pendapat Anggraeni, dkk (2023) yang menyatakan bahwa *platform website Genially* dapat digunakan untuk mengembangkan *prototype* media pembelajaran Ular Tangga berbasis digital. Peneliti berpendapat bahwa media pembelajaran yang dikembangkan melalui *software Adobe Animate* serta *website Genially* dapat membuat peserta didik lebih aktif dikarenakan peserta didik dapat terlibat dalam proses pembelajaran dengan menjawab

pertanyaan-pertanyaan yang ada di petak-petak Ular Tangga pada *website Genially*. Hal ini diperkuat oleh pendapat Anggraeni, dkk (2023) bahwa papan Ular Tangga yang terdapat di *website Genially* akan diberikan pertanyaan-pertanyaan pada petak-petaknya yang nantinya peserta didik dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut dengan begitu peserta didik dapat lebih terlibat dalam pembelajaran.

Setelah menentukan aplikasi yang digunakan dalam pengembangan media, peneliti menyusun materi yang akan dimasukkan ke dalam media pembelajaran. Materi yang digunakan adalah materi tematik kelas V tepatnya pada Tema 3 Makanan Sehat Subtema 1 Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan? Pembelajaran ke-3 yang mencakup 3 mata pelajaran yaitu Ilmu Pengetahuan Sosial, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, dan Bahasa Indonesia. Peneliti memilih materi tersebut dikarenakan pada buku siswa peneliti merasa bahwa akan lebih baik lagi apabila terdapat gambar-gambar yang menginterpretasi contoh dari materi tertulis di buku siswa. Setelah melakukan analisis, menentukan aplikasi, dan menentukan materi maka langkah selanjutnya adalah merancang materi ke dalam media pembelajaran. Peneliti menggunakan *Adobe Animate* sebagai platform media dan menyambungkan media tersebut ke *website Genially* yang berisikan permainan Ular Tangga yang sebelumnya telah dirancang oleh peneliti. Tahap berikutnya ialah uji validasi terkait produk yang dikembangkan.

Hasil penilaian berdasarkan ahli media diketahui produk yang telah dikembangkan mendapatkan akumulasi nilai 92,3% yang tergolong pada kriteria "Sangat Valid" (81% - 100%). Selanjutnya berdasarkan ahli materi diketahui produk mendapatkan akumulasi nilai 87% yang tergolong pada kriteria "Sangat Valid" (81% - 100%). Berlandas pada hasil validasi ahli bahasa produk yang telah dikembangkan mendapatkan akumulasi nilai 71% yang termasuk ke dalam kriteria "Valid" (61% - 80%). Dari beberapa ahli maka dapat akumulasi total keseluruhan yang didapatkan adalah 83,4% yang dapat dikategorikan ke dalam kategori kriteria "Sangat Valid" (81% - 100%). Hasil yang didapatkan melalui proses validasi dari ahli validasi menyatakan bahwa media pembelajaran Ular Tangga berbasis digital tergolong "Sangat Valid, atau layak" dengan artian dapat diujicobakan di lapangan.

Tahap selanjutnya adalah melakukan uji coba. Uji coba terbagi menjadi 3 bagian yaitu uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan. Uji coba perorangan mendapat hasil 90% dalam kategori "Sangat layak/Sangat baik", uji coba kelompok kecil mendapat hasil 99,4% dengan kaktegori "Sangat layak/Sangat baik", terakhir uji coba lapangan memperoleh hasil 94,4% dengan kategori "Sangat layak/Sangat baik. Berikutnya ialah melakukan implementasi kepada kelas VC selaku responden utama. Setelah dilakukannya implementasi peneliti memberikan angket respon kepada guru dan peserta didik guna mengetahui apakah media layak atau tidaknya.

Setelah dilakukannya analisis pada data yang diperoleh melalui angket respon peserta didik diketahui bahwa hasil keseluruhan yang diperoleh adalah 94,2% dan tergolong pada kriteria "Sangat layak/Sangat baik". Hasil angket respon guru menunjukkan presentase 94,2 % yang termasuk ke dalam kriteria "Sangat Valid, layak". Peserta didik memberikan beberapa komentar terkait media antara lain media pembelajaran Ular Tangga secara keseluruhan menarik dan kreatif, selain itu adapun komentar lain seperti media pembelajaran Ular Tangga membuat belajar menjadi lebih semangat. Adapun komentar yang berasal dari guru kelas V-C yaitu media pembelajaran Ular Tangga berbasis digital pada pembelajaran kelas V menambah keterampilan siswa dalam belajar, untuk memperdalam materi yang diajarkan. Dari angket respon pula dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran Ular Tangga berbasis digital yang telah dikembangkan layak untuk digunakan serta menarik dan menyenangkan.

SIMPULAN

Berdasarkan pada data penelitian serta hasil pemabahasan dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan adalah media pembelajaran Ular Tangga berbasis digital pada pembelajaran tematik untuk peserta didik kelas V Sekolah Dasar. Adapun hasil yang diperoleh melalui uji validasi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa memiliki rata-rata 83,4 dengan kriteria "Sangat valid, layak digunakan". Media pembelajaran Ular Tangga berbasis digital juga dinyatakan sangat layak dan sangat baik berdasarkan pada angket respon guru dan peserta didik yang masing-masing memperoleh hasil sebesar 94,2% untuk angket respon guru dan 94,2% untuk angket respon peserta didik.

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti saran bagi sekolah diharapkan media ini dapat dijadikan salah satu pilihan media pembelajaran berbasis digital dan permainan yang dapat diterapkan di kelas. Kemudian bagi guru semoga dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media yang dapat meminimalisir cenderungnya penggunaan metode ceramah dan bagi peserta didik semoga media ini dapat meningkatkan semangat dalam mempelajari materi tema 3 subtema 1 pembelajaran 3.

DAFTAR PUSTAKA

1. Adianti, Titin Nur, and Moh Irawan &. Hamdian Affandi Zain. 2021. "Problematika Guru Dalam Menggunakan Media Pembelajaran Pada Kurikulum 2013 (Studi Kasus Di SD Negeri 1 Taman Ayu)." *PENDAS: Primary Education Journal* 2(2):148.
2. Akbar, P. D. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
3. Anggraeni, Nur Oktavia, Yunus Abidin, and Yona Wahyuningsih. 2023. "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Digital Pada Materi Keragaman Budaya Indonesia Mata." *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia* 8:22-35.
4. Anggraini, Meina Candra, and Firosalia Kristin. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar." *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 5(10):4207-13. doi: 10.54371/jiip.v5i10.1015.
5. Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach* (1st ed.). Springer Science & Business Media. <https://doi.org/DOI.10.1007/978-0-387-09506-6>
6. Hidayat, F., & Nizar, M. 2021. "Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam". *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, 28-37.
7. Prasasti, P. A., & Dewi, C. (2020). Pengembangan Assesment of Inovation Learning Berbasis Revolusi Industri 4.0 untuk Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 66-73.
8. Prasasti, P. A., & Listiani, I. (2019). Guided Experiments Book Based on SETS (Science, Environment, Technology, and Society) to Empower Science Literacy for Elementary School Students. *IOP Conf. Series : Journal of Physics: Conf. Series*, 1-7.
9. Rahmasiwi, D. S., Dewi, C., & Prasasti, P. A. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Blended Learning Terhadap Kemampuan Literasi Digital Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 52-60.
10. Prastyo, I. S., & Hartono, H. (2020). Pengembangan media pembelajaran dengan adobe animate cc pada materi gerak parabola. *Phenomenon: Jurnal Pendidikan MIPA*, 10(1), 25-35.
11. Riduwan. (2020). *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
12. Rizky, Tania Linda, and Heru Purnomo. 2021. "Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd Pendahuluan Secara Umum Minat Siswa Dalam

- Pembelajaran Sangat Penting Untuk Diperhatikan . Minat Yang Ada Dalam Diri." *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa* 7(2):118–26.
13. Safira, A. D., Sarifah, I., & Tunjungsari, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Articulate Storyline Pada Pembelajaran IPA di Kelas V Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 238-252.
 14. Syaikh, Arif Achmad, Yuniar Ika Putri Pranyata, and Trija Fayeldi. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Electronic Snake and Ladder Pada Game-Based Learning." *Journal Focus Action of Research Mathematic (Factor M)* 5(1):14–30. doi: 10.30762/f_m.v5i1.629.
 15. Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta CV.
 16. Wahidah, Alfionita Nurul, Maya Kartika & Sari, and Ivayuni Listiani. 2022. "Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas V SDN Sekarputih 1." *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar* 2:240–44.