

Persepsi Siswa Kelas IV Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Digital pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Rafika Andan Sari ✉, Universitas PGRI Madiun
Cerianing Putri Pratiwi, Universitas PGRI Madiun
Vivi Rulviana, Universitas PGRI Madiun

✉ rafikaandan290302@gmail.com

Abstract: Learning media is a tool that teachers can use to communicate learning material to students. The use of various learning media which include learning games and digital technology-based learning causes students to experience confusion in understanding learning material, one of which is Indonesian language subjects. The aim of this research is to find out how class IV students perceive the development of digital-based snakes and ladders learning media in Indonesian language subjects. This research is classified as survey research. In this case, researchers conducted a survey of fourth grade students at Sobrah Elementary School, Madiun Regency with a sample of 16 students consisting of 4 male students and 12 female students. The data collection technique uses a questionnaire in which there are 11 aspects of questions related to the development of digital-based snakes and ladders learning media. The results of the analysis show that in general students tend to give responses "strongly agree" and "agree". Students' perceptions of the development of digital-based snakes and ladders learning media in Indonesian language subjects are that the development of learning media can be used in the learning process.

Keywords: Student Perceptions, Digital-Based Snakes and Ladders Media, Indonesian Language

Abstrak: Media pembelajaran adalah sebuah sarana yang bisa dimanfaatkan oleh guru untuk mengkomunikasikan materi pembelajaran kepada siswa. Penggunaan media pembelajaran yang bervariasi yang di dalamnya terdapat game pembelajaran dan berbasis teknologi digital, sehingga siswa mengalami kebingungan untuk memahami materi pembelajaran, salah satunya pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Tujuan penelitian ini guna mengetahui bagaimana persepsi siswa kelas IV terhadap pengembangan media pembelajaran ular tangga berbasis digital pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Penelitian ini tergolong penelitian survei. Dalam penelitian ini, peneliti melaksanakan survei kepada siswa kelas IV SDN Sobrah di Kabupaten Madiun dengan sampel sebanyak 16 siswa dengan rincian siswa laki-laki ada 4 dan siswa perempuan ada 12. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan angket atau kuesioner yang di dalamnya terdapat 11 aspek pertanyaan terkait pengembangan media pembelajaran ular tangga berbasis digital. Hasil analisis menunjukkan bahwa secara umum, siswa condong memberikan tanggapan "sangat setuju" dan "setuju". Persepsi siswa terhadap pengembangan media pembelajaran ular tangga berbasis digital pada mata pelajaran bahasa Indonesia yaitu siswa setuju terhadap pengembangan media pembelajaran tersebut dan media pembelajaran tersebut bisa dipakai ketika proses pembelajaran.

Kata kunci: Persepsi Siswa, Media Ular Tangga Berbasis Digital, Bahasa Indonesia



PENDAHULUAN

Dari beberapa mata pelajaran yang terdapat pada kurikulum merdeka, mata pelajaran bahasa Indonesia adalah salah satunya. Mata pelajaran bahasa Indonesia ini diatur untuk membangun kecakapan siswa dalam berkomunikasi dengan bagus secara lisan maupun tulisan. Menurut Sumaryanti (2023) menyatakan bahwa mempelajari mata pelajaran bahasa Indonesia amat terpenting karena membantu siswa meningkatkan kapasitas intelektual, sosial dan emosional serta peluang siswa untuk berhasil dalam bidang apapun yang dipilih untuk dipelajari. Berbicara dengan bahasa yang bagus dan tepat serta keahlian yang di ajarkan pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Oleh karena itu, mata pelajaran bahasa Indonesia ini dikenalkan dan diajarkan kepada siswa sejak di sekolah dasar yang diharapkan siswa dapat memiliki, mengetahui, dan mempergunakan keahlian berbahasa dan sastra Indonesia di kehidupan sehari-hari. Selain itu, mata pelajaran bahasa Indonesia diharapkan dapat menunjang siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan mewujudkan kemampuan yang ada pada diri siswa. Tentunya jika mata pelajaran bahasa Indonesia ini diajarkan secara efektif dan efisien melalui metode belajar yang benar serta kegiatan pembelajaran yang bagus, maka harapan tersebut akan tercapai.

Kenyataannya, aktivitas pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar masih belum dilaksanakan dengan bagus dan efisien. Hal ini disebabkan adanya sejumlah gangguan yang ditemui saat proses pembelajaran. Seperti, pendidik belum sepenuhnya memakai media pembelajaran dengan baik yang dicocokkan dengan materi pembelajaran dan perkembangan teknologi. Pemakaian media pembelajaran ketika proses pembelajaran mempunyai peran yang sangatlah penting. Menurut Ekayani (2021), alat yang bisa dimanfaatkan ketika proses belajar mengajar adalah media pembelajaran. Melalui pemakaian media pembelajaran peserta didik bakal lebih enteng dalam mencerna materi yang telah disampaikan dan peserta didik tak cepat bosan serta jenuh dalam mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia, apalagi mata pelajaran bahasa Indonesia membutuhkan pemahaman yang baik. Hal di dukung oleh pernyataan K. Dewi, (2017) yang mengungkapkan bahwa pendidik bisa memalingkan ketertarikan peserta didik supaya tak sangat jenuh dalam kegiatan pembelajaran dengan bantuan media pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di SDN Sobrah, diperoleh hasil dalam proses pembelajaran mata pelajaran bahasa Indonesia guru sudah memanfaatkan media pembelajaran dalam memberikan materi melalui LCD, media visual dan media konkrit. Namun, pendidik belum memakai media pembelajaran dengan bervariasi yang berbasis teknologi digital yang didalamnya terdapat game pembelajarannya pada proses pembelajaran pada mata pelajaran bahas Indonesia, sehingga membuat siswa merasa bosan dan menghambat kemampuan peserta didik saat menangkap materi pembelajaran. Pemakaian media pembelajaran yang bervariasi yang berbasis teknologi digital yang didalamnya terdapat *game* pembelajaran pada proses pembelajaran bisa melangsungkan pembelajaran jadi lebih mengasyikkan dan siswa tak akan bosan serta siswa bisa belajar sambil bermain. Hal ini didukung oleh pernyataan Simanjuntak et al., (2023) pemakaian media dan taktik yang bervariasi bakal menimbulkan semangat siswa ketika belajar. Oleh karena itu, dibutuhkan pengembangan media pembelajaran yang nantinya bisa dipakai untuk mengatasi permasalahan tersebut dalm proses pembelajaran.

Media pembelajaran yang bisa dikembangkan dan dipakai ketika proses pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar adalah media pembelajaran ular tangga berbasis digital. Media pembelajaran ular tangga berbasis digital ini memiliki beberapa manfaat yaitu mengembangkan penyerapan dan pendalaman peserta didik ketika pembelajaran, meningkatkan keaktifan siswa, meningkatkan semangat dan antusias belajar siswa serta bisa meringankan guru dalam menyampaikan pembelajaran. Apabila digunakan secara bagus pada proses belajar mengajar, maka media pembelajaran ular tangga akan membantu pengembangan kognitif, kelakuan dan kemampuan siswa (Anggraini et al., 2018). Media pembelajaran ular tangga berbasis digital ini cocok digunakan untuk mengatasi permasalahan dalam hal siswa yang menghadapi gangguan untuk memahami materi pembelajaran dan membantu guru untuk mengikuti perkembangan teknologi seperti sekarang ini. Berlandaskan permasalahan di atas, peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian dengan maksud mengetahui persespi siswa kelas IV terhadap pengembangan media pembelajaran ular tangga berbasis digital pada mata pelajaran bahasa Indonesia yang dilakukan oleh peneliti.

METODE

Desain Penelitian

Metode penelitian yang dipakai yaitu metode penelitian deskriptif, dengan melaksanakan survei kepada siswa kelas IV SDN Sobrah. Penelitian survei adalah prosedur penelitian kuantitatif yang didalamnya melakukan survey pada sampel atau keseluruhan desain populasi untuk mengemukakan sikap, opini, kelakuan, atau ciri spesifik dari populasi. Penelitian ini dimulai dengan menemukan masalah kemudian mempelajari teori-teori dan menemukan hipotesis. Setelah itu, ditentukan populasi, sampel dan menyusun instrument penelitian. Dalam hal ini, peneliti menyusun instrument angket atau kuesioner yang akan dipakai untuk mengumpulkan data. Informasi yang terdapat dalam angket atau kuesioner adalah penilaian dan persepsi siswa terhadap media pembelajaran ular tangga berbasis digital pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Setelah itu, dilakukan pengambilan data dengan angket atau kuesioner kepada siswa kelas IV di SDN Sobrah. Dalam hal ini, peneliti mengambil sampel dengan menggunakan menggunakan pendekatan sampling total, yang mana semua anggota populasi diambil sebagai sampel, yaitu 16 siswa dengan rincian siswa laki-laki ada 4 dan siswa perempuan ada 12. Data yang didapat dari siswa berupa data kuantitatif yang kemudian dianalisis secara deskriptif dan disusun kesimpulannya.

TABEL 1. *Kisi-kisi Instrumen Angket Respon Siswa*

No	Aspek yang dinilai	Nomor Instrumen	Jumlah Butir
1.	Media pembelajaran ular tangga berbasis digital yang dikembangkan mudah digunakan.	1	1
2.	Media pembelajaran ular tangga berbasis digital dapat digunakan di mana saja dan kapan saja.	2	2
3.	Media pembelajaran ular tangga berbasis digital mempermudah dan menambah pengetahuan peserta didik tentang membedakan fakta dan opini.	4	1
4.	Media pembelajaran ular tangga berbasis digital membantu peserta didik untuk belajar mandiri.	5	1
5.	Penggunaan media pembelajaran ular tangga berbasis digital mempermudah untuk memahami materi perbedaan fakta dan opini.	6	1
6.	Tampilan media media pembelajaran ular tangga berbasis digital memiliki komposisi gambar dan warna yang serasi.	7	1
7.	Media pembelajaran ular tangga berbasis digital menggunakan bahasa yang komunikatif sehingga mudah dipahami.	8	1
8.	Media pembelajaran ular tangga berbasis digital yang dikembangkan dapat menumbuhkan rasa ingin tahu dan dapat mengasah daya ingat.	9	1
9.	Soal mengenai kalimat fakta dan opini yang disajikan dalam media pembelajaran ular tangga berbasis digital mudah dipahami.	10	1
10.	Tampilan media pembelajaran ular tangga yang dibuat cukup menarik.	11	1

Peserta

Partisipasi yang digunakan adalah siswa kelas IV SDN Sobrah di Kabupaten Madiun, yang mencakup 16 siswa dengan rincian siswa laki-laki ada 4 dan siswa perempuan ada 12.

Bahan

Alat yang dipergunakan pada penelitian ini adalah kuesioner atau angket, yang digunakan untuk mengeksplorasi persepsi siswa kelas IV terhadap pengembangan media pembelajaran ular tangga digital pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Instrumen ini menggunakan skala penilaian dengan opsi sebagai berikut: “sangat setuju”, “setuju”, “kurang setuju”, “tidak setuju”, dan “sangat tidak setuju”. Kisi-kisi instrumen angket respon siswa terkait persepsi siswa terhadap pengembangan media pembelajaran ular tangga berbasis digital disajikan pada Tabel 1.

Analisis Data

Penelitian ini dilaksanakan dengan cara menyalurkan kuesioner atau angket. Setelah itu, peneliti menganalisis data kuantitatif lalu mengidentifikasi hasil untuk ditindaklanjuti. Pada penelitian ini, kuesioner atau angket diberikan kepada siswa kelas IV SDN Sobrah sebanyak 16 siswa. Kemudian, data dianalisis untuk mendapatkan persentase dan rata-rata.

HASIL PENELITIAN

Data yang diperoleh melalui angket atau kuesioner ini berupa tanggapan persepsi siswa kelas IV terhadap pengembangan media pembelajaran ular tangga berbasis digital berdasarkan aspek-aspek yang dinilai. Hasil analisis persepsi siswa kelas IV terhadap pengembangan media pembelajaran ular tangga berbasis digital diuraikan pada tabel berikut ini.

TABEL 1. Hasil Angket Respon Siswa

Pertanyaan	Sangat Setuju		Setuju		Kurang Setuju		Tidak Setuju		Sangat Tidak Setuju	
	Skor	%	Skor	%	Skor	%	Skor	%	Skor	%
1	65	81,25	12	18,75	0	0	0	0	0	0
2	35	43,75	36	56,25	0	0	0	0	0	0
3	65	81,25	12	18,75	0	0	0	0	0	0
4	60	75	16	25	0	0	0	0	0	0
5	35	43,75	36	56,25	0	0	0	0	0	0
6	60	75	16	25	0	0	0	0	0	0
7	35	43,75	36	56,25	0	0	0	0	0	0
8	55	68,75	20	31,25	0	0	0	0	0	0
9	50	62,5	24	37,5	0	0	0	0	0	0
10	55	68,75	20	31,25	0	0	0	0	0	0
11	35	43,75	36	56,25	0	0	0	0	0	0

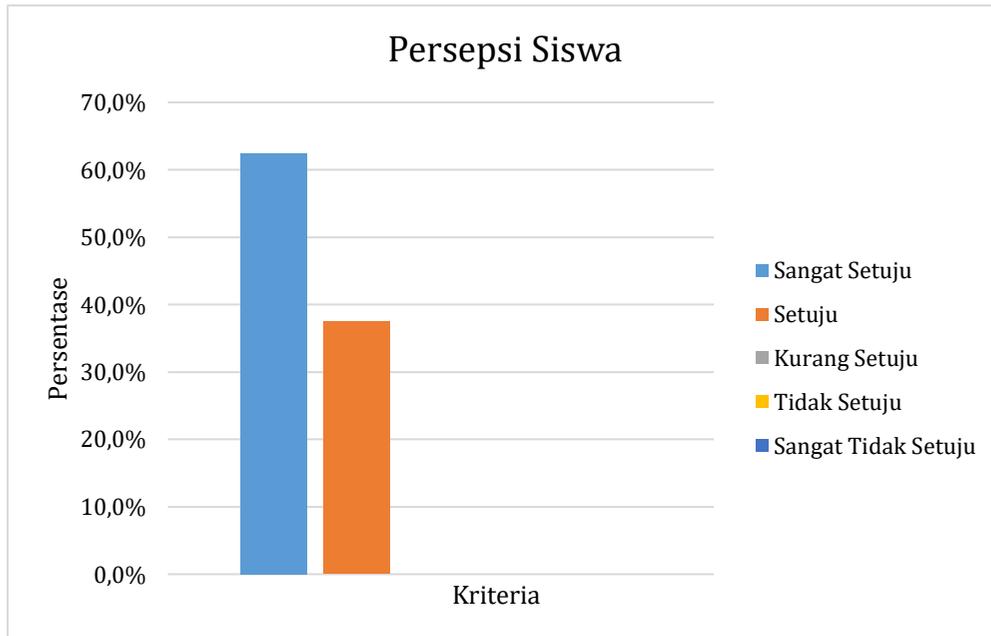
Dalam hal ini peneliti memberikan angket atau kuesioner kepada siswa kelas IV. Angket atau kuesioner ini berisi 11 pertanyaan mengenai pengembangan media pembelajaran ular tangga berbasis digital pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Dalam pengisian angket atau kuesioner ini, siswa memilih jawaban dengan menandai opsi “sangat setuju”, “setuju”, “kurang setuju”, “tidak setuju”, atau “sangat tidak setuju”. Di mana “sangat setuju” dikaitkan dengan skor 5, “setuju” dikaitkan dengan skor 4, “kurang setuju” dikaitkan dengan skor 3, “tidak setuju” dikaitkan dengan skor 2, “sangat tidak setuju” dikaitkan dengan skor 1. Ini adalah interpretasi nilai skor yang diberikan pada setiap opsi jawaban dalam angket atau kuesioner.

Dapat diketahui bahwa ringkasan persentase jawaban siswa berdasarkan pertanyaan yaitu sebagai berikut:

1. Aspek pertanyaan nomor 1: 81,25% sangat setuju, 18,75% setuju.
2. Aspek pertanyaan nomor 2 43,75% sangat setuju, 56,25% setuju.
3. Aspek pertanyaan nomor 3: 81,25% sangat setuju, 18,75% setuju.
4. Aspek pertanyaan nomor 4: 75% sangat setuju, 25% setuju.
5. Aspek pertanyaan nomor 5: 43,75% sangat setuju, 56,25% setuju.
6. Aspek pertanyaan nomor 6: 75% sangat setuju, 25% setuju.

7. Aspek pertanyaan nomor 7: 43,75% sangat setuju, 56,25% setuju.
8. Aspek pertanyaan nomor 8: 68,75% sangat setuju, 31,25% setuju.
9. Aspek pertanyaan nomor 9: 62,5% sangat setuju, 37,5% setuju.
10. Aspek pertanyaan nomor 10: 68,75% sangat setuju, 31,25% setuju.
11. Aspek pertanyaan nomor 11: 43,75% setuju, 56,25% setuju.

Berikut ini diagram persepsi siswa kelas IV terhadap pengembangan media pembelajaran ular tangga berbasis digital pada mata pelajaran bahasa Indonesia.



GAMBAR 1. *Persepsi Siswa Kelas IV terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Digital Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia*

Berdasarkan tabel di atas, juga dapat diketahui bahwa secara keseluruhan dari aspek pertanyaan nomor 1 sampai 11 sebanyak 62,5% siswa memberikan jawaban sangat setuju dan sebanyak 37,5% siswa memberikan jawaban setuju. Dari hasil tersebut bisa diambil kesimpulan siswa kelas IV setuju terhadap pengembangan media pembelajaran ular tangga berbasis digital pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas IV SD dan media pembelajaran tersebut bisa dipakai dalam proses pembelajaran.

PEMBAHASAN

Media pembelajaran ialah perangkat yang dipakai guru guna mengkomunikasikan materi pembelajaran kepada siswa. Pemakaian media pembelajaran ketika proses pembelajaran bisa meringankan guru dalam mengomunikasikan materi dan meringankan siswa dalam mencerna materi. Media pembelajaran ular tangga ialah salah satu media pembelajaran yang dapat dikembangkan. Hal ini sesuai dengan pendapat Karimah et al., (2014) permainan ular tangga bisa dibuat alat pembelajaran yang menghibur bagi peserta didik. Ini dapat membuat peserta didik lebih antusias dalam mengikuti proses belajar mereka.

Ular tangga berbasis digital ialah adaptasi dari permainan ular tangga kuno yang menggunakan teknologi digital. Modifikasi ini dilakukan untuk menyesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dan meraih tujuan pembelajaran yang di susun. Permainan ular tangga yang pada mulanya cuma bisa dipertandingkan secara manual dan wajib memakai alat papan bidak serta dadu, sekarang bisa dimainkan dengan memakai laptop atau handphone. Menurut Prasasti & Dewi (2020), salah satu tantangan dunia pendidikan pada guru adalah memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran, maka dari itu penggunaan media pembelajaran ular tangga berbasis digital bisa menyokong pendidik saat menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyempurnakan tuntutan tersebut.

Media pembelajaran ular tangga berbasis digital ini tentunya memiliki manfaat ketika dipakai. Menurut Kurniatisyah (2021) bermain ular tangga mempunyai manfaat bagi anak yaitu: (1) menghasilkan situasi yang mengasyikkan; (2) menumbuhkan daya cipta dan perkembangan pengetahuan; (3) membuat pembelajaran lebih sederhana dan membantu

anak-anak mengingat pengalaman. Lebih lanjut, media pembelajaran ular tangga juga mempunyai kelebihan ketika dipakai ketika aktivitas pembelajaran. Adapun kelebihan ular tangga berbasis digital menurut Ariyanto et al., (2020) keistimewaan media ular tangga yaitu: (1) terdapatnya taktik permainan ular tangga bisa dipakai pada aksi belajar mengajar, dikarenakan aksi ini mengasyikkan maka bisa memikat simpati siswa ketika belajar sembari bermain; (2) ular tangga bisa meningkatkan ambisi belajar siswa; (3) ular tangga dapat membangkitkan situasi mengasyikkan ketika pembelajaran; (4) Ular tangga dapat memotivasi siswa untuk mengatasi permasalahan yang biasa; (5) siswa dapat bertindak kontan dalam aksi pembelajaran dan (6) ular tangga bisa menjadi perangsangan aspek kemajuan pemahaman bahasa dan pemahaman sosial.

Dari hasil data yang tertera di atas, bisa diketahui persepsi siswa kelas IV terhadap pengembangan media pembelajaran ular tangga berbasis digital pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Hal ini bisa dilihat dari 11 aspek pertanyaan yang telah di jawab oleh siswa. Pada aspek pertanyaan nomor 1 bahwa siswa merasa media pembelajaran ular tangga berbasis digital yang dikembangkan mudah dipakai. Pada pertanyaan tersebut sebanyak 81,25% siswa menjawab sangat setuju dan sebanyak 18,75% menjawab setuju. Hal tersebut juga didukung oleh pernyataan Utami & Abdulah (2020) bahwa media ular tangga yang dikembangkan efisien dipakai karena disamping pemakaiannya yang enteng juga dikenal luas dalam dunia anak. Maka dari itu, siswa merasa termotivasi, gembira dan tergugah untuk memakai media pembelajaran tersebut dalam pembelajaran.

Pada aspek penilaian pertanyaan no.2 bahwa media pembelajaran ular tangga berbasis digital dapat digunakan di mana saja. Pada pertanyaan tersebut sebanyak 43,75% siswa memberikan ulasan setuju dan 56,25% siswa memberikan ulasan setuju. Berdasarkan penilaian dari pertanyaan tersebut siswa merasa bahwa melalui media pembelajaran ular tangga berbasis digital menyokong peserta didik untuk belajar secara independen. Pada aspek pertanyaan nomor 3 bahwa siswa merasa media pembelajaran ular tangga berbasis digital dapat digunakan kapan saja saja. Pada aspek pertanyaan tersebut sebanyak 81,25% siswa memberikan ulasan sangat setuju dan sebanyak 18,75% siswa memberikan ulasan setuju.

Pada aspek pertanyaan nomor 4 bahwa siswa merasa media pembelajaran ular tangga berbasis digital dapat mempermudah dan menambah pengetahuan siswa tentang membedakan fakta dan opini. Pada pertanyaan tersebut sebanyak 75% siswa memberikan ulasan sangat setuju dan sebanyak 25% siswa memberikan ulasan setuju. Pada aspek pertanyaan nomor 5 bahwa media pembelajaran ular tangga berbasis digital membantu siswa untuk belajar mandiri. Pada pertanyaan tersebut sebanyak 43,75% siswa memberikan ulasan sangat setuju dan sebanyak 56,25% memberikan ulasan setuju. Berdasarkan penilaian dari pertanyaan tersebut siswa merasa bahwa melalui media pembelajaran ular tangga berbasis digital membantu siswa untuk belajar mandiri. Hal ini sesuai dengan pendapat Wati (2021) melalui permainan ular tangga siswa diajak untuk melakukan dan menemukan sendiri hasil belajar yang akan dicapai sehingga siswa secara aktif melakukan pembelajaran.

Pemakaian media pembelajaran ular tangga berbasis digital mempermudah untuk memahami materi perbedaan fakta dan opini merupakan aspek pertanyaan nomor 6. Pada aspek pertanyaan nomor 6 ini sebanyak 75% siswa memberikan tanggapan sangat setuju dan sebanyak 25% siswa memberikan tanggapan setuju. Kemudian, pada aspek pertanyaan nomor 7 bahwa tampilan media pembelajaran ular tangga berbasis digital memiliki komposisi gambar dan warna yang serasi. Pada aspek tersebut sebanyak 43,75% siswa memberikan tanggapan sangat setuju dan sebanyak 56,25% siswa memberikan tanggapan setuju. Media pembelajaran yang dilengkapi dengan gambar menarik berfungsi untuk menarik minat siswa dalam belajar (Virawati et al., 2023). Selain itu, dengan gambar yang ada di dalam media pembelajaran juga bisa membuat siswa memahami materi (Daulay & Rambe, 2023)

Pada aspek pertanyaan nomor 8 bahwa media pembelajaran bahwa siswa merasa bahwa media pembelajaran ular tangga berbasis digital menggunakan bahasa yang komunikatif sehingga mudah dipahami. Pada pertanyaan tersebut sebanyak 68,75% siswa memberikan ulasan sangat setuju dan sebanyak 31,25% siswa memberikan ulasan setuju. Kemudian, pada aspek pertanyaan nomor 9 bahwa siswa merasa media pembelajaran ular tangga berbasis digital yang dikembangkan dapat menumbuhkan rasa ingin tahu dan dapat mengasah daya ingat. Pada pertanyaan tersebut sebanyak 62,5% siswa memberikan ulasan sangat setuju dan sebanyak 37,5% siswa memberikan ulasan setuju. Pada aspek pertanyaan nomor 10 bahwa siswa merasa soal mengenai kalimat fakta dan opini yang disajikan dalam media pembelajaran ular tangga berbasis digital mudah dipahami. Pada aspek pertanyaan tersebut sebanyak 68,75% siswa memberikan ulasan sangat setuju dan 31,25% siswa

memberikan ulasan setuju. Dalam media pembelajaran ular tangga berbasis digital ini, peneliti menambahkan soal dengan tujuan ketika mengerjakan soal tersebut siswa lebih paham terkait materi yang dipelajari. Hal ini didukung oleh pernyataan Virawati et al., (2023) pada media pembelajaran berupa permainan ular tangga, peran pertanyaan adalah untuk membantu siswa memahami materi yang diajarkan sepanjang aktivitas pembelajaran di kelas. Pada aspek pertanyaan nomor 11 bahwa siswa merasa bahwa tampilan media pembelajaran ular tangga berbasis digital dibuat cukup menarik. Pada aspek pertanyaan tersebut sebanyak 43,75% siswa memberikan tanggapan setuju dan sebanyak 56,5% siswa memberikan tanggapan setuju. Dalam hal ini, peneliti membuat tampilan media pembelajaran ular tangga berbasis digital dibuat semenarik mungkin supaya siswa semangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Tujuan dari media pembelajaran ular tangga digital agar siswa lebih terlibat, semangat belajar, dan mau menyuarakan pendapatnya. Hal tersebut akan meningkatkan hasil belajar siswa dan memudahkan guru dalam menyampaikan isi pelajaran.

Secara keseluruhan dari 11 pertanyaan yang telah diberikan oleh peneliti, sebanyak siswa sebanyak 62,5% siswa memberikan ulasan sangat setuju dan sebanyak 37,5% siswa memberikan ulasan setuju. Sehingga dapat dikatakan persepsi siswa kelas IV terhadap media pembelajaran ular tangga berbasis digital pada mata pelajaran bahas Indonesia adalah siswa setuju terhadap pengembangan media pembelajaran ular tangga berbasis digital pada mata pelajaran bahasa Indonesia dan media pembelajaran tersebut bisa dipakai ketika aktivitas pembelajaran.

SIMPULAN

Media pembelajaran ialah alat yang bisa dipakai pendidik ketika mengomunikasikan materi pembelajaran. Pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran bisa meringankan pendidik ketika mengomunikasikan materi dan meringankan peserta didik dalam mencerna materi. Salah satu media pembelajaran yang dapat dikembangkan adalah media pembelajaran ular tangga berbasis digital. Berdasarkan angket respon siswa yang berjumlah 11 pertanyaan terkait pengembangan media pembelajaran ular tangga berbasis digital dapat diketahui bahwa rata-rata siswa menjawab pertanyaan dengan katogori sangat setuju dan tidak setuju. Secara keseluruhan dari 11 pertanyaan yang dijawab sebanyak 62,5% siswa memberikan ulasan sangat setuju dan sebanyak 37,5% siswa memberikan ulasan setuju. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa persepsi siswa kelas IV terhadap pengembangan media pembelajaran ular tangga berbasis digital pada mata pelajaran bahasa Indonesia adalah siswa setuju terhadap pengembangan media pembelajaran ular tangga berbasis digital pada mata pelajaran bahasa Indonesia dan media pembelajaran tersebut tersebut bisa dipakai dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

1. Anggraini, D., Relmasira, S., & Tyas Asri Hardini, A. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Student Teams Achievement Division (Stad) Melalui Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Ips Pada Peserta Didik Kelas 2 Sd. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 1(1), 324. <https://doi.org/10.31764/pendekar.v1i1.379>
2. Ariyanto, B., Chamidah, A., & Suryandari, S. (2020). Pengembangan Media Ular Tangga Terhadap Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Sederhana Pada Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(01), 85. <https://doi.org/10.30742/tpd.v2i01.917>
3. Daulay, F. A., & Rambe, N. R. (2023). Penerapan Media Ular Tangga dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII di SMP Negeri 2 Tehoru. *Indonesian Journal of Teaching and Teacher Education*, 1, 34–39. <https://doi.org/10.58835/ijtte.v3i1.196>
4. Dewi, K. (2017). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 81–96. <https://doi.org/10.19109/ra.v1i1.1489>
5. Ekayani, N. (2021). Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Ganesha University of Education*, March, 1–16.
6. Karimah, R., Supurwoko, S., & Wahyuningsih, D. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Fisika Untuk Siswa SMP/MTs KELAS VIII. *Jurnal Pendidikan*

- Fisika, 2(1), 6–10.
7. Kurniatisyah. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga Pada Kemampuan Mengenal Huruf Abjad Anak Usia 5-6 Tahun di KB Melati Putih Kampung Ekan Gayo Lues. Skripsi Tidak Di Terbitkan. Banda Aceh. Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini.
 8. Prasasti, P., & Dewi, C. (2020). Pengembangan Assesment of Inovation Learning Berbasis Revolusi Industri 4.0. untuk Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 66. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i1.24280>
 9. Simanjuntak, H., Sembiring, E. L., Kudadiri, R. T., Sianturi, L., Tambunan, W. G., Sianturi, S. T. L., & Bangun, A. A. R. (2023). Pembelajaran Menyenangkan dengan Menggunakan Media Pembelajaran dan Metode Bervariasi pada Kelas Tinggi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 6–11.
 10. Sumaryamti, S. (2023). Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurikulum Pancasila di SMK Negeri 1 Surakarta. *Jurnal Indonesia Sosial Teknologi*, 4(1), 47–55. <https://jist.publikasiindonesia.id/index.php/jist/article/view/564/998>
 11. Utami, I. ra, & Abdulah, M. (2020). Pengembangan Media Ular Tangga dalam Pembelajaran Tema Daerah Tempat Tinggalku Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(3), 581–590.
 12. Virawati, Y., Permana, E. P., & Zunaidah, F. N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Berkarakter Materi Asean Untuk Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 3(01), 31–40. <https://doi.org/10.57008/jjp.v3i01.351>
 13. Wati, A. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 68–73. <https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1728>