



TADIKA (Teks Deskripsi dan Ular Tangga): gagasan dalam pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia

Adhi Vavenci Revista Anugraheni ✉, Universitas PGRI Madiun
Fachri Izzulhag, Universitas PGRI Madiun

✉ adhi_2002108024@mhs.unipma.ac.id

Abstrak: Pendidikan dinilai sebagai tolak ukur guna melihat kemajuan suatu bangsa. Oleh karena itu, perlu adanya peningkatan mutu dan kualitas pendidikan nasional yang membantu untuk terciptanya kualitas sumber daya manusia yang berkualitas pula, guna mencapai tujuan tersebut perlu diadakannya proses belajar mengajar yang efektif dan menarik. Gagasan pengembangan media pembelajaran Ular Tangga adalah untuk memberikan sarana dan prasarana pembelajaran yang dapat melibatkan peserta didik berperan aktif dalam proses belajar mengajar guna menjadi media yang efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran ini dipadukan dengan flash card sebagai alat bantu guna memberikan pertanyaan dan difokuskan terhadap materi Bahasa Indonesia kelas VII yaitu “Teks Deskripsi” sehingga melalui pengembangan media pembelajaran ini diharapkan peserta didik mengalami peningkatan terhadap aspek mengamati dan mendeskripsikan symbol, teks, atau gambar pada flash card.

Kata kunci: Ular Tangga, Media Pembelajaran, Bahasa Indonesia



PENDAHULUAN

Pendidikan dinilai sebagai tolak ukur guna melihat kemajuan suatu bangsa. Pendidikan pada hakikatnya digunakan untuk mengembangkan potensi siswa. (Pakpahan et al., 2020) oleh karena itu, perlu adanya peningkatan mutu dan kualitas pendidikan nasional yang membantu untuk terciptanya kualitas sumber daya manusia yang berkualitas pula, guna mencapai tujuan tersebut perlu diadakannya proses belajar mengajar yang efektif dan menarik.

Kegiatan belajar mengajar bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sementara itu, proses belajar mengajar adalah hubungan interaksi antara guru dan siswa. (Kumala et al, 2020) Salah satu permasalahan pendidikan di Indonesia yaitu kurang memadainya sarana dan prasarana belajar mengajar (Wati, 2021). Hal ini tentu memberikan suatu realitas bahwa setiap satuan pendidikan wajib menyediakan sarana dan prasarana kegiatan belajar mengajar, yakni media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan elemen penting guna membantu untuk mewujudkan tujuan pembelajaran. Sebagai alat bantu pembelajaran, media pembelajaran harus bervariasi sebab hal ini merupakan tolak ukur proses pembelajaran yang berkualitas. media pembelajaran adalah suatu teknologi yang dapat digunakan dalam keperluan belajar, media pembelajaran merupakan sarana fisik guna menyampaikan materi pembelajaran. Media pembelajaran juga merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dengar termasuk teknologi perangkat keras. Sementara itu, guna mewujudkan efektivitas pembelajaran peserta didik harus berinteraksi dengan lingkungan belajar yang telah diatur pendidik melalui proses pembelajaran dengan media pembelajaran yang menarik dan inovatif pula.

Media pembelajaran yang melibatkan peserta didik berperan aktif dalam proses belajar mengajar dinilai sebagai media yang efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran, namun disisi lain apabila peserta didik hanya dihadapkan dengan proses pembelajaran yang hanya fokus pada materi maka dapat menimbulkan perasaan bosan, jenuh, bahkan tidak tertarik. Berangkat dari persoalan tersebut pendidik perlu memberikan media pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik. Salah satu upaya untuk meningkatkan situasi pembelajaran yang aktif, efektif, dan menyenangkan yaitu melalui proses belajar serta bermain.

Permainan dapat pula dilakukan sekaligus dengan pembelajaran, sebab pembelajaran yang dilakukan sambil bermain tentu membuat peserta didik merasa lebih senang dan tidak jenuh (Liliyafi, 2018). Sementara itu belajar sambil bermain juga dapat melatih peserta didik dalam bersosial, sehingga tidak bersikap menang sendiri dan dapat menerima kekalahan serta tidak merasa sombong apabila menang. Berangkat dari hal tersebut, perlu diadakannya pengembangan media pembelajaran berbasis permainan tradisional guna memberikan sarana dan prasarana pembelajaran yang menyenangkan serta mengangkat kembali budaya-budaya daerah lokal yang makin luntur seiring berjalannya waktu.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Research and Development* (R&D). Metode ini merupakan rangkaian proses dalam rangka mengembangkan atau menyempurnakan produk. Metode penelitian R&D bersifat analisis kebutuhan guna menguji keefektifan produk agar dapat berfungsi pada masyarakat luas atau dalam konteks ini adalah peserta didik. (Coles, Bailey, & Calvert, 2020)

Research and Development (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan serta menguji keefektifan produk tersebut. Hal ini dapat disimpulkan Metode R&D adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan serta menyempurnakan suatu produk yang telah melewati tahap evaluasi sehingga dapat menghasilkan produk yang sempurna. Penelitian ini tentu melewati berbagai tahap yaitu, pengumpulan data, pengujian dan evaluasi. (Wahyu, 2021)

Produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah permainan tradisional Ular Tangga dengan bantuan flashcard sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia dengan materi “Teks Deskripsi” kelas VII semester genap. Sementara itu, terdapat lima tahapan yang akan digunakan dalam model pengembangan media pembelajaran yaitu, 1) analisis, 2) perencanaan dan perancangan produk, 3) pengembangan dan pengujian produk, 5) implementasi, 6) evaluasi.

HASIL PENELITIAN

Permainan Ular Tangga tentu sudah tidak asing bagi semua kalangan, media pembelajaran ular tangga juga akan lebih efektif dalam meningkatkan kreativitas dan keaktifan siswa. Modifikasi dalam pembelajaran dengan media pembelajaran ini adalah dengan adanya bantuan flash card yang akan menjadi sumber simbol, gambar, atau teks yang akan mengembangkan kreatifitas peserta didik dalam mendeskripsikan sesuatu. Berikut adalah contoh pengaplikasian media pembelajaran Ular Tangga dalam materi teks deskripsi pada siswa kelas VII semester ganjil



GAMBAR 1. *Media ular tangga dan flash card*

Permainan ini dilakukan secara berkelompok, setelah itu peserta didik dapat menyepakati siapa yang akan bermain terlebih dahulu menggunakan permainan pembuka tradisional seperti suit dan hompimpa pada masing-masing kelompok. Setelah itu selama permainan berlangsung peserta didik dapat mendeskripsikan symbol, teks, atau gambar yang terdapat dalam flash card dengan begitu peserta didik yang dapat mendeskripsikan akan mendapatkan nilai.

1. Sesi Apersepsi

Sesi apersepsi adalah sesi pembukaan, dimana pendidik dapat memberikan pertanyaan ringan seperti menanyakan kabar, mengabsen, memimpin doa dan lain-lain. Sesi pembukaan ini bertujuan untuk melihat apakah perhatian para peserta didik sudah tertuju pada proses pembelajaran yang akan berlangsung.

2. Sesi Penjelasan Materi

Sesi kedua adalah sesi dimana pendidik menjelaskan materi yang akan dipelajari sambil bermain oleh peserta didik. Proses ini dilakukan dengan santai dan memberikan contoh permainan. Contoh yang diberikan dapat berupa video yang telah disiapkan oleh pendidik maupun dijelaskan secara manual dengan cara menunjuk beberapa siswa untuk mempraktekan permainan.

3. Sesi Pembentukan dan Permainan Kelompok

Sesi ketiga adalah sesi inti dalam proses belajar sambil bermain dengan media Ular Tangga. Sesi ini merupakan implementasi dari sesi penjelasan materi.

Langkah-langkah permainan:

1. Langkah pertama, pendidik serta peserta didik membentuk kelompok dengan anggota masing-masing kelompok adalah 5-6 peserta didik.
2. Langkah kedua, pendidik menyiapkan papan ular tangga, pion atau bidak, dadu, dan flash card yang telah disediakan.
3. Langkah ketiga, sepakati terlebih dahulu siapa yang akan menjadi pemain pertama, kedua, ketiga, dan seterusnya menggunakan permainan pembuka tradisional, seperti suit dan hompimpa.
4. Setelah itu pemain pertama harus melemparkan dadu sebanyak satu kali dan menjalankan bidak sesuai dengan mata dadu yang keluar. Apabila mata dadu yang keluar adalah enam maka pemain dapat kembali melempar dadu hingga mata dadu yang dikeluarkan tidak lagi enam.
5. Apabila bidak salah satu pemain menempati kotak dengan symbol poin (dalam media ular tangga ini symbol poin diwarnai dengan warna biru) maka pemain dapat mengambil flashcard yang telah disiapkan.
6. Setelah itu pemain dapat membuka kartu flash card dengan gambar yang ada dalam flashcard dan mendeskripsikan gambar tersebut. Apabila dapat mendeskripsikan gambar tersebut maka pemain akan mendapat lima poin tambahan, namun apabila tidak maka akan mendapat satu poin tambahan.
7. Apabila pemain sudah sampai pada kotak finish maka poin yang didapat siswa dihitung dan akan menjadi nilai tambahan atau nilai praktek.

4. Sesi Simpulan

Sesi simpulan merupakan sesi penutup, dimana pendidik memberikan pertanyaan apakah peserta didik paham akan materi yang telah dipelajari dan dipraktikkan. Sesi ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik.



GAMBAR 2. *Tester mendeskripsikan gambar flash card*



GAMBAR 3. Bidak dan papan ular tangga

Penelitian ini diujikan terhadap beberapa tester yang memberikan hasil cukup memuaskan. Instrument penilaian validasi media diukur melalui angket yang berisi pertanyaan mengenai aspek penggunaan dan tampilan. Penilaian ini digunakan sebagai proses penilaian kevalidan untuk menguji layak atau tidaknya media ini untuk digunakan secara umum sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia di kelas.

Penilaian yang diberikan oleh pengguna merupakan respon positif. Hal tersebut dapat dilihat melalui table di bawah ini:

TABEL 1. Rekapitulasi hasil penelitian validasi media

Aspek	Skor yang diperoleh	Persentase	Kriteria
Penggunaan	46	90%	Sangat layak
Tampilan	42	89%	layak

PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan ini kemudian memberikan hasil bahwa pengembangan media pembelajaran ular tangga dengan bantuan flashcard dinilai layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran dimana dibuktikan melalui uji validitas pada aspek penggunaan media mendapat persentase 90% sementara pada aspek tampilan mendapat 89%.

Sementara itu, tanggapan dari beberapa tester dan pengguna media memberikan respon positif dimana setelah implementasi penggunaan media sebagai bahan uji coba pengguna maupun tester diberikan pertanyaan mengenai bagaimana keefektifan media yang telah dikembangkan. Tester uji coba (pemain) memberikan jawaban yang positif yaitu penggunaan media permainan ular tangga ini memberikan dampak yang cukup signifikan dalam aspek ketertarikan terhadap proses pembelajaran. Selain itu dengan adanya bantuan flash card yang juga memudahkan tester uji coba (pemain) untuk berimajinasi, berfikir lebih kreatif dalam mendeskripsikan gambar.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penelitian melahirkan produk media pembelajaran Ular Tangga dengan bantuan *flash card* untuk materi “Teks Deskripsi” kelas VII semester genap. Setelah diuji media pembelajaran ini memberikan dampak yang cukup signifikan terhadap minat belajar, daya pikir kritis, kreatif dan juga inovatif peserta didik. Selain itu, media pembelajaran ini memudahkan guru atau pendidik dalam memberikan nilai praktek maupun nilai tambahan.

DAFTAR PUSTAKA

- Coles, D., Bailey, G., & Calvert, R. E. (2020). Design, Research and Development. *Introduction to Building Management*, 161–171.
- Kumala, D. R, et al. (2020). Pendampingan Belajar Menggunakan Media Ular Tangga Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa SD di Bandarkedungmulyo. *Jumat Pengabdian Masyarakat Bidang Pendidikan*, 1, 44–47.
- Liliyafi, O. dan D. S. (2018). Joyful Learning Journal. *Unnes.Ac.Id*, 7, 29–38.
- Pakpahan, A. F., et al. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Wahyu, R. N. S. (2021). *METODE PENELITIAN R\&D (Research and Development) Kajian Teoretis dan Aplikatif*. CV Literasi Nusantara Abadi.
- Wati, A. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2, 68.