

PENGEMBANGAN MEDIA UTAPIN (ULAR TANGGA PINTAR) PADA MATA PELAJARAN IPS MATERI KEGIATAN EKONOMI UNTUK KELAS IV SD

Nina Kurnia Rahma Dina *¹

Universitas Muhammadiyah Gresik, Indonesia
ninakurniardddo4@gmail.com

Arya Setya Nugroho

Universitas Muhammadiyah Gresik, Indonesia
aryasetya@umg.ac.id

Iqnatia Alfiansyah

Universitas Muhammadiyah Gresik, Indonesia
iqnatia@umg.ac.id

Abstract

This development research aims to produce learning media in the form of UTAPIN (Smart Snakes and Ladders) media because the existing media is still limited and less interesting, only using objects available at school. The research method used is the 4-D model but only consists of 3 stages, namely definition, design and development. The data analysis techniques used are analysis of media validation results, analysis of material validation results, and analysis of student response questionnaire results. The average final validation result from media experts obtained a score of 82.05%, which is in the quite valid category, however there was a slight revision from media expert I, who then re-validated and obtained an average final result of 91.25%. which falls into the very category. valid, then the average final result of material expert validation obtained a score of 95.83% which is included in the very valid category, while the student response questionnaire results were 95.41% which is included in the very good category. category. In conclusion, UTAPIN (Smart Snakes and Ladders) media can be used in the learning process. Departing from this research is that the media developed can be used for learning in elementary schools.

Keywords: Media UTAPIN (Smart Ladder Snake); Economic Activity; Social Studies Lessons.

Abstrak

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berupa media UTAPIN (Pintar Ular Tangga) karena media yang ada masih terbatas dan kurang menarik, hanya memanfaatkan benda-benda yang tersedia di sekolah. Metode penelitian yang digunakan adalah model 4-D namun hanya terdiri dari 3 tahap yaitu mendefinisikan, merancang, dan mengembangkan.

¹ Korespondensi Penulis

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis hasil validasi media, analisis hasil validasi materi, dan analisis hasil angket respon siswa. rata-rata hasil akhir validasi ahli media memperoleh skor sebesar 82,05% yang termasuk dalam kategori cukup valid, namun terdapat sedikit revisi dari ahli media I kemudian divalidasi ulang dan diperoleh rata-rata hasil akhir sebesar 91,25% yang termasuk dalam kategori sangat valid, maka rata-rata hasil akhir validasi ahli materi memperoleh skor sebesar 95,83% yang termasuk dalam kategori sangat valid, sedangkan hasil angket respon siswa sebesar 95,41% yang termasuk dalam kategori sangat baik. kategori. Kesimpulannya, media UTAPIN (Ular Tangga Pintar) dapat digunakan dalam proses pembelajaran. keberlanjutan dari penelitian ini yaitu media yang telah dikembangkan dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran di sekolah dasar.

Kata Kunci : Media UTAPIN (Ular Tangga Pintar), Kegiatan Ekonomi, Pembelajaran IPS

PENDAHULUAN

Pelaksanaan suatu proses pembelajaran memiliki sebuah tantangan tersendiri untuk dapat meningkatkan mutu serta efektivitasnya yang sejalan dengan tuntutan nasional kemajuan dan perkembangan di era saat ini. Untuk itu saat ini guru lebih dituntut agar dapat memiliki keterampilan dalam mendesain programnya dalam kegiatan pembelajaran. Sistem belajar yang efektif dapat diterapkan oleh guru dapat dilakukan dengan menggunakan keterampilan menentukan dan menggunakan media yang tepat saat pembelajaran. Menurut Hamalik dalam (Putri & Citra 2019) media pembelajaran dapat berdampak psikologis pada siswa dengan menumbuhkan minat dan gairah baru, mendorong dan mendorong kegiatan belajar. Menurut Arsyad dalam (Putri & Citra 2019) “media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar mandiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya”.

Tujuan pembelajaran ilmu pengetahuan sosial adalah untuk memberi siswa kemampuan untuk memperoleh bermanfaat pengetahuan, sikap, dan keterampilan sosial untuk perkembangan mereka baik sebagai anggota masyarakat maupun sebagai individu. Agar mata pelajaran IPS dapat digemari siswa, guru dapat sekreatif mungkin membuat suasana pembelajaran menjadi menyenangkan dengan dalam proses pembelajaran dengan menghadirkan inovasi baru, Media pembelajaran juga dapat membantu guru untuk mempermudah pemahaman siswa. Menurut Yosita Ratri dalam (Ineu, 'et al.' 2020) di sekolah dasar, media pembelajaran yang inovatif harus dipertahankan dan dikembangkan. misalnya, pelajaran IPS masih dianggap sebagai mata pelajaran yang membosankan dan cenderung hafalan sampai saat ini. Sedangkan menurut (Umbara, 'et al.' 2020) “salah satu pembelajaran yang penting diterapkan pada sekolah dasar yaitu pembelajaran IPS, dikarenakan pembelajaran IPS dapat memberikan sumbangan bekal kepada siswa untuk menghadapi persoalan sosial yang

dihadapi oleh siswa kelak”. proses pembelajaran yang menyenangkan dapat dinikmati oleh peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran (Salwani & Ariani 2021).

Hasil penelitian pengembangan yang telah dilakukan oleh (Ineu, Oktapiani, & Giyartini 2020) mengungkapkan bahwa media pembelajaran terutama dalam pembelajaran IPS, masih belum optimal. guru menggunakan media terbatas yang tersedia di sekolah atau mencari gambar di internet, dan mereka hanya membutuhkan waktu yang singkat untuk memperolehnya. Tidak ada media tentang pelajaran IPS yang membuat fokus siswa meningkat sehingga mereka memiliki minat dalam pelajaran. Akibatnya, pembelajaran sering dianggap sebagai pelajaran yang rumit dan membosankan. Sedangkan menurut Hanifah dalam (Salombe, 2021) mengungkapkan mata pelajaran IPS untuk menyiapkan sumber daya manusia yang disiapkan sangat penting yang baik, unggul, dan beretika sejak usia dini (sekolah dasar).

Hasil wawancara bersama guru kelas dan siswa di kelas 4 UPT SD Negeri 73 Gresik, peneliti melihat pembelajaran berlangsung dengan kondusif. tetapi belum ada media pembelajaran yang inovatif. Media yang digunakan guru kurang menarik dan masih terbatas seperti media gambar yang ditempel dikelas, bahan-bahan untuk membuat media seperti kertas karton yang dibawa oleh guru dan memanfaatkan buku dan perangkat pembelajaran yang tersedia sebagai sumber belajar di sekolah. Penggunaan media pembelajaran di UPT SD Negeri 73 Gresik tergolong jarang menggunakan karena untuk membuat media membutuhkan waktu yang cukup lama dan tidak setiap pembelajaran memerlukan media akan tetapi ketika guru menggunakan media yang sederhana terdapat perubahan yang terjadi yakni interaksi dan motivasi belajar yang terjadi meningkat dan respon peserta didik sangat antusias untuk mengikuti pembelajaran. Maka peneliti pun berasumsi solusi untuk permasalahan tersebut adalah perlu adanya pengembangan media pembelajaran baru sesuai dengan inovasi dan kreativitas untuk menarik dan memudahkan siswa dalam menyerap pembelajaran yaitu menggunakan media UTAPIN (Ular Tangga Pintar).

Ular tangga adalah permainan yang mengandung nilai moral yang baik untuk perkembangan anak-anak karena nilai moral penting untuk diajarkan agar dapat membentuk perilaku anak yang sesuai dengan aturan serta norma-norma yang ada. Menurut Sjarkawi dalam (Sartika & Putri 2021) menjelaskan bahwa tujuan pendidikan moral adalah untuk mengembangkan perilaku yang baik bagi setiap orang. Menurut Afandi dalam (Cindy Rahmawati, 'et al.' 2020) ular tangga merupakan salah satu permainan inovatif yang membantu siswa mengingat materi yang diajarkan, mendorong mereka untuk bekerja sama, dan mendorong mereka untuk menjadi aktif dalam belajar sambil bermain. Menurut Melsi dalam (Setiawati, 'et al.' 2019) menjelaskan permainan papan ular tangga adalah setidaknya dimainkan oleh dua orang atau lebih. Saat menggunakan media ini siswa dapat bermain dan belajar secara berkelompok sehingga dapat membangun interaksi antar teman dan mendorong siswa untuk dapat berpikir kritis. Dalam penggunaannya media UTAPIN (Ular Tangga Pintar)

telah disesuaikan dengan materi yang digunakan serta kebutuhan siswa. Selain itu, Ratnaningsih dalam (Yunita, 2019) menyatakan ular tangga adalah permainan yang dilakukan dengan menentukan banyak langkah yang harus dijalankan oleh bidak menggunakan sebuah dadu.

Media pembelajaran akan membuat siswa termotivasi untuk semangat belajar dan lebih mudah dalam memahami pembelajarannya dikarenakan media dapat mengkonkretkan materi yang bersifat abstrak. Menurut Sadiman dalam (Citra & Rosy 2020) Media pembelajaran berfungsi sebagai pengantar informasi antara pengirim dan penerima, pikiran, perhatian, menstimulasi perasaan dan keinginan siswa, yang menghasilkan kegiatan pembelajaran. Sejalan dengan pernyataan tersebut Hamalik dalam (Zaini & Dewi, 2017) manfaat dari media pembelajaran adalah bahwa mereka memungkinkan anak-anak berinteraksi dengan guru dengan lebih baik, yang menghasilkan kegiatan pembelajaran yang lebih efektif dan menarik. Kehadiran media dibutuhkan dalam pembelajaran dikelas khususnya bagi siswa yang memiliki rentang usia Sekolah Dasar yang berada dalam tahap memahami dan mengenal kondisi yang terjadi di lingkungan sekitarnya. Maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media UTAPIN (Ular Tangga Pintar) pada materi kegiatan ekonomi berdasarkan tempat tinggal siswa di kelas 4 UPT SDN 73 Gresik, untuk menghasilkan sebuah media pembelajaran dengan inovasi baru yang dapat meningkatkan motivasi belajar serta minat siswa ketika pembelajaran IPS dalam materi kegiatan ekonomi berdasarkan tempat tinggal siswa di kelas 4 UPT SDN 73 Gresik.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini metode penelitian yang digunakan merupakan jenis penelitian pengembangan. Model pengembangan yang digunakan oleh peneliti adalah model 4-D dari Thiagarajan yang memiliki empat tahapan yaitu tahap pendefenisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*). Adapun fokus dari penelitian ini yaitu mengembangkan media pembelajaran UTAPIN (UIAR Tangga Pintar) berbasis tempat tinggal siswa pada mata pelajaran IPS materi kegiatan ekonomi untuk siswa kelas 4 UPT SDN 73 Gresik. Penelitian ini dilakukan di UPT SD Negeri 73 Gresik pada semester genap tahun ajaran 2022/2023. Guna menghasilkan media yang baik untuk pembelajaran dilakukan beberapa tahapan dalam penelitian ini antara lain media yang dirancang peneliti akan divalidasi kepada validator ahli media kemudian hasil validasi dapat digunakan untuk memperbaiki atau merevisi agar media dapat lebih sempurna. Setelah itu media uji cobakan atau diterapkan dalam pembelajaran dikelas untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran. Hal tersebut dilakukan guna memperoleh respon peserta didik saat menggunakan media yang telah dikembangkan oleh peneliti.

Pengumpulan data dilakukan menggunakan lembar validasi media, materi dan angket respon peserta didik. penggunaan lembar validasi tersebut bertujuan untuk

mendapatkan kevalidan data dari media yang dikembangkan untuk siswa kelas 4 UPT SDN 73 Gresik. Sedangkan instrumen pengumpulan data yang digunakan yaitu untuk memperoleh data mengenai pendapat validator ahli media tentang kevalidan media pembelajaran yang dikembangkan dilakukan menggunakan lembar validasi media. instrumen pengumpulan data selanjutnya yaitu lembar validasi materi. lembar validasi materi digunakan untuk mendapatkan pendapat dari validator ahli materi tentang seberapa valid materi pembelajaran yang termuat dalam media. Setelah uji coba media yang dikembangkan oleh peneliti selesai, peneliti memberikan lembar angket respon kepada siswa untuk mereka isi. tujuan dari penggunaan lembar angket respon peserta didik adalah untuk mengumpulkan data tentang bagaimana respon peserta didik terhadap pengembangan media yang dilakukan peneliti dalam pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahapan analisis awal mengenai permasalahan mendasar yang terjadi di UPT SD Negeri 73 Gresik yakni, pembelajaran dikelas berlangsung dengan kondusif, tetapi tidak ada media yang inovatif. Media masih terbatas dan kurang menarik seperti media gambar yang ditempel dikelas, bahan-bahan untuk membuat media seperti kertas karton yang dibawa oleh guru dan memanfaatkan benda-benda yang tersedia di sekolah serta hanya buku guru dan siswa sebagai sumber belajar. Karena hal tersebut siswa merasa bosan dan lelah siswa ketika melaksanakan kegiatan pembelajaran yang waktunya cukup lama dan akan kehilangan semangat belajar. Maka, membutuhkan inovasi baru yaitu media pembelajaran yang mampu mendorong siswa untuk semangat belajar agar rasa lelah dan bosan karena pembelajaran yang cukup lama dapat hilang dan timbul rasa ketertarikan dan minat belajar yang tinggi sehingga pembelajaran yang berlangsung dapat menancap di ingatan mereka serta dapat memudahkan siswa dalam menyerap materi yang dipelajari dan interaksi yang terjadi antar siswa dapat meningkat. Pengembangan media UTAPIN (Ular Tangga Pintar) berbasis tempat tinggal siswa pada materi kegiatan ekonomi ditunjukkan pada siswa kelas IV UPT SDN 73 Gresik. Kemudian peneliti membuat desain awal sebuah rancangan yang disesuaikan dengan materi pembelajaran yang telah ditentukan untuk media yang dikembangkan. Pada tahapan ini dibuat rancangan awal desain media yang akan dibuat seperti gambar berikut :

37	38	39	40	41	42
Pertanyaan	wawasan	Gambar	☆	Pertanyaan	Finish
36	35	34	33	32	31
wawasan	Gambar	☆	Pertanyaan	wawasan	Gambar
25	26	27	28	29	30
wawasan	Pertanyaan	wawasan	Gambar	☆	Pertanyaan
24	23	22	21	20	19
Pertanyaan	☆	Gambar	wawasan	Pertanyaan	Gambar
15	14	13	12	11	10
Gambar	wawasan	Pertanyaan	Gambar	wawasan	☆
☆	12	11	10	9	8
Gambar	Pertanyaan	wawasan	Gambar	Pertanyaan	Gambar
Start	1	2	3	4	5
	wawasan	Gambar	☆	Pertanyaan	wawasan

Gambar 1. Desain awal pengembangan media media UTAPIN (Ular Tangga Pintar)
Tahap Perancangan (design) yaitu membuat rancangan desain awal media pembelajaran

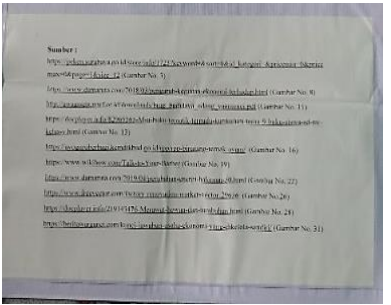




Gambar 2. Tampilan produk media UTAPIN (Ular Tangga Pintar)

Setelah media pembelajaran dibuat kemudian validator ahli media dan validator ahli materi memvalidasi media untuk melihat tingkat validitasnya. Hasil validasi ahli media I Bapak Nanang Khoirul Umam, M.Pd dan ahli media II Bapak Bapak Afakhrul Masub Bakhtiar, M.Pd didapatkan presentase nilai akhir rata-rata sebesar 82,05%, Hasil yang didapatkan menunjukkan bahwa media pembelajaran UTAPIN (Ular Tangga Pintar) termasuk dalam kategori validitas cukup valid. Tetapi terdapat beberapa catatan kritik dan saran dari validator ahli media I yaitu mengenai ukuran media yang tidak simetris dan harus menyertakan sumber dari gambar yang ditampilkan pada media pembelajaran UTAPIN (Ular Tangga Pintar). Maka peneliti merevisi media dengan memperhatikan kritik dan saran tersebut agar media pembelajaran UTAPIN (Ular Tangga Pintar) dapat lebih baik lagi.

Kemudian peneliti mendapatkan catatan saran dan kritik yang di berikan oleh ahli media I lalu peneliti melakukan revisi atau perbaikan terhadap media validasi ahli media pada media UTAPIN (Ular Tangga Pintar) berdasarkan catatan kritik dan saran yang diberikan. kemudian kembali memvalidasi media lalu kembali divalidasi oleh ahli media I Bapak Nanang Khoirul Umam, M.Pd. saja karena hasil validasi dari ahli media II tidak ada catatan kritik dan saran perbaikan. Didapatkan hasil presentase nilai akhir rata-rata sebesar 91,25%, maka media yang telah direvisi menunjukkan bahwa masuk dalam kategori sangat valid atau layak untuk digunakan. Hasil validasi materi oleh ahli materi I Ibu Susi Budiharti, S.Pd. dan ahli materi II Bapak Muhammad Bayu Baharudin, S.Pd. Didapatkan hasil presentase nilai akhir rata-rata sebesar 95,83%, Hasil yang didapatkan menunjukkan bahwa materi yang termuat pada media pembelajaran UTAPIN (Ular Tangga Pintar) termasuk dalam kategori sangat valid.

Saran Perbaikan	Sebelum	Sesudah
Menyertakan sumber gambar yang terdapat dalam media UTAPIN	Belum ada sumber gambar di media UTAPIN	
Ukuran media UTAPIN sudah simetris dan disesuaikan dengan materi		

Tabel 1. Hasil Revisi validator I terhadap media UTAPIN (Ular Tangga Pintar)

Setelah itu dilakukan uji coba media dan materi pembelajaran UTAPIN (Ular Tangga Pintar). Sebelum melakukan uji coba terhadap media pembelajaran, peneliti terlebih dahulu membagikan materi pelajaran dengan meminta peserta didik untuk mempelajari dan bertanya jawab setelah itu peneliti memberikan penjelasan terkait isi materi supaya peserta didik mampu memahami materi yang diberikan. Kemudian peserta didik di kelompokkan setiap kelompok berisikan 4-5 anak dan secara bersama-sama memainkan media pembelajaran UTAPIN (Ular Tangga Pintar) sampai dengan finish dengan antusias antara kelompok yang satu dengan yang lainnya. Kemudian peneliti mengajak ice breaking dengan bernyanyi bersama-sama untuk menambah semangat belajar siswa. Setelah kegiatan

pembelajaran selesai peneliti memberikan kesimpulan serta umpan balik dari pembelajaran dilakukan menggunakan media pembelajaran UTAPIN (Ular Tangga Pintar).

Kemudian dibagikan lembar angket respon peserta didik. Selain untuk mengetahui kevalidan media, Pada tahapan ini peneliti melakukan uji coba untuk mengetahui keefektifan serta kelayakan media pembelajaran UTAPIN (Ular Tangga Pintar) yang diketahui melalui angket respon peserta didik. Berdasarkan perolehan perhitungan presentase angket respon peserta didik menunjukkan bahwa perolehan hasil presentase dari angket respon peserta didik kelas IV UPT SD Negeri 73 Gresik mendapatkan nilai akhir rata-rata sebesar 95,41% hasil ini menunjukkan media UTAPIN (Ular Tangga Pintar) termasuk dalam kategori kriteria penilaian Sangat Baik efektif dan layak digunakan untuk pembelajaran dan mendapatkan respon baik dari peserta didik.

Pada penelitian pengembangan media media UTAPIN (Ular Tangga Pintar) memiliki tujuan untuk menghasilkan suatu produk media pembelajaran guna mengetahui kelayakan serta keefektifan media ketika di digunakan untuk siswa kelas IV sekolah Dasar. Proses pengembangan media UTAPIN (Ular Tangga Pintar) menggunakan model pengembangan 4-D yang dikembangkan oleh Thiagarajan (1974:5) yang terdiri dari tahap pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), dan pengembangan (*develop*) saja. Karena mengalami keterbatasan waktu penelitian sebab siswa harus menyelesaikan semua materi pelajaran yang diberikan oleh guru sebelum menghadapi ujian semester, selain itu proses pembuatan media memerlukan waktu yang cukup lama dan keterbatasan biaya karena pembuatan media membutuhkan biaya yang cukup banyak.

Pengembangan media UTAPIN (Ular Tangga Pintar) berbasis tempat tinggal siswa pada pelajaran IPS pada materi kegiatan ekonomi di kelas IV Sekolah Dasar telah di selaraskan dengan berbagai permasalahan yang ada. Peneliti mengetahui permasalahan yang terjadi berdasarkan pada hasil wawancara di UPT SDN 73 Gresik yang telah dilakukan oleh peneliti, permasalahan yang terjadi antara lain belum adanya media yang inovatif yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga tingkat pemahaman siswa terhadap pembelajarannya akan lebih mendalam serta untuk mengatasi rasa bosan dan lelah siswa ketika melaksanakan kegiatan pembelajaran yang waktunya cukup lama. Media yang ada masih terbatas dan kurang menarik, hanya ada media gambar yang ditempel dikelas, bahan-bahan untuk membuat media seperti kertas karton yang dibawa oleh guru, dan memanfaatkan benda yang ada di lingkungan sekolah saja. Menurut Rohani dalam (Alfiansyah Iqnatia, 2021) mengungkapkan bahwa media pembelajaran dikatakan efektif jika sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, bukan seberapa canggih atau modern.

Maka dibutuhkan suatu inovasi media pembelajaran yang dapat membantu siswa memperbaiki pemahamannya serta memotivasi siswa untuk bersemangat ketika melaksanakan kegiatan pembelajaran. Salah satunya adalah inovasi media pembelajaran UTAPIN (Ular Tangga Pintar) Media UTAPIN yang dikembangkan untuk membantu siswa dalam mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan yang ada lingkungan sekitar. Menurut (Marzuki Ismail, 2020) mengungkapkan

metode pengambilan keputusan tingkat tinggi yang dikenal sebagai "berpikir kritis" berfokus pada sesuatu yang dapat dipercaya atau tidak dipercaya. Media UTAPIN dapat menambah kemampuan berpikir kritis siswa karena terdapat berbagai macam pertanyaan dan pengetahuan yang dapat berguna untuk memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajarannya dan interaksi yang terjadi antar siswa akan meningkat. dicetak menggunakan bahan banner dengan berbagai macam komponen yang ada pada permainan ular tangga namun peneliti menambahkan komponen kartu-kartu

Menurut (Nugroho, 2013) mengungkapkan bahwa siswa diharapkan selain memperoleh pengetahuan, juga memperoleh keterampilan dalam berbagai aspek kehidupan, mulai dari keterampilan akademik hingga keterampilan sosial. Pada tahap analisis terdapat analisis ujung depan yang berguna untuk mengetahui apa saja yang dibutuhkan di UPT SD Negeri 73 Gresik. Kemudian analisis peserta didik dilakukan untuk mengetahui hal tersebut, dalam tahapan ini dilakukan wawancara dengan guru kelas dan observasi peserta didik selama proses pembelajaran oleh peneliti. analisis materi dilakukan guna mengetahui materi yang disesuaikan dengan pengembangan media yang dilakukan peneliti agar terdapat keserasian didalamnya. Setelah melakukan tahap pendefinisian selanjutnya yaitu tahap perancangan media pembelajaran yang diawali dengan pemilihan media yang relevan atau disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dan permasalahan yang dialami selama pembelajaran dikelas kemudian peneliti membuat rancangan awal media berupa desain desain sederhana sampai desain yang dibuat menggunakan aplikasi corel draw dan canva.

Ketika media dan segala komponen sudah lengkap peneliti memvalidasikan media pembelajaran yang dikembangkan untuk diberikan penilaian oleh validator ahli media I dan ahli media II dihasilkan presentase nilai akhir rata-rata sebesar 82,05%, maka media pembelajaran UTAPIN (Ular Tangga Pintar) termasuk dalam kategori validitas cukup valid. Tetapi terdapat beberapa catatan kritik dan saran dari validator ahli media I yaitu mengenai ukuran media yang tidak simetris dan harus menyertakan sumber dari gambar yang ditampilkan pada media pembelajaran UTAPIN (Ular Tangga Pintar). Maka peneliti merevisi media berdasarkan saran serta kritik yang diberikan oleh validator ahli media I agar media pembelajaran UTAPIN (Ular Tangga Pintar) dapat lebih baik lagi. setelah melakukan validasi ulang ke ahli media I didapatkan presentase nilai akhir rata-rata sebesar 91,25%, maka media pembelajaran UTAPIN (Ular Tangga Pintar) yang telah direvisi termasuk dalam kategori validitas sangat valid atau layak untuk digunakan. Dan validasi materi pada media pembelajaran yang dikembangkan untuk diberikan penilaian oleh validator ahli materi I dan ahli materi II dihasilkan presentase nilai akhir rata-rata sebesar 95,83%, Maka materi yang terdapat dalam media pembelajaran UTAPIN (Ular Tangga Pintar) termasuk dalam kategori validitas sangat valid tidak ada catatan saran dan kritik yang diberikan oleh kedua ahli materi.

Penelitian ini dilakukan secara langsung disekolah dengan siswa kelas IV UPT SDN 73 Gresik sebanyak 17 siswa. Setelah melakukan tahapan uji coba dibagikan angket respon

peserta didik dalam penggunaan media UTAPIN (Ular Tangga Pintar) hasil presentase yang diperoleh dari angket respon peserta didik kelas IV UPT SD Negeri 73 Gresik presentase nilai akhir rata-rata sebesar 95,41% . berdasarkan hasil tersebut maka media UTAPIN (Ular Tangga Pintar) Baik untuk digunakan dalam pembelajaran karena termasuk dalam kategory kriteria penilaian Sangat Baik. hasil tersebut menunjukkan bahwa media UTAPIN (Ular Tangga Pintar) termasuk dalam kategori kriteria penilaian Sangat Baik efektif serta layak digunakan dalam pembelajaran dan mendapatkan respon baik dari peserta didik

Hal tersebut sejalan dengan penelitian pengembangan yang dilakukan oleh Ade Ineu Raina Oktapiani, dkk. (2020), dengan judul “Pengembangan Media Ular Tangga Tentang Lahirnya Pancasila Untuk IPS Kelas V SD” hasil penelitian menunjukkan bahwa media ular tangga memberikan respons positif kepada siswa. Mereka mencapai presentase 93% pada uji coba tahap satu dan 98,75% pada uji coba tahap kedua. Berdasarkan hasil yang divalidasi oleh ahli materi, media, dan pedagogik, media pembelajaran yang dikembangkan dianggap layak digunakan. Dengan demikian, media ular tangga tentang Lahirnya Pancasila, yang dibuat untuk siswa kelas V Sekolah Dasar dalam pelajaran IPS, layak digunakan oleh siswa selama pembelajaran. Sedangkan pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti, dilakukan pembaharuan media dengan menggunakan materi yang memuat kegiatan ekonomi, desainnya dibuat dengan berbagai macam gambar kegiatan ekonomi dan warna yang bervariasi, petunjuk permainan akan di buat terpisah dari media ular tangga. media dicetak menggunakan bahan flexi atau banner. bahan tersebut lebih awet, praktis dan ramah lingkungan dapat digunakan dimana saja serta memiliki ukuran yang cukup besar karena yang menjadi pion nya adalah siswa sehingga mereka dapat belajar sambil bermain. Selain itu, media pembelajaran ini memuat pengetahuan dan pertanyaan mengenai materi kegiatan ekonomi dalam bentuk kartu untuk menambah wawasan serta dapat meningkatkan motivasi belajarnya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan maka dapat disimpulkan, Hasil analisis validitas pengembangan media pembelajaran UTAPIN (Ular Tangga Pintar) berbasis tempat tinggal siswa pada mata pelajaran IPS maeri kegiatan ekonomi pada kelas IV di UPT SD Negeri 73 Gresik dari hasil validasi ahli media menunjukkan nilai akhir rata-rata yang diperoleh sebesar 82,05 % dapat dikategorikan Cukup Valid, namun terdapat catatan saran serta kritik dari validator ahli media I untuk merevisi media pembelajaran UTAPIN (Ular Tangga Pintar) agar media dapat lebih baik lagi. Tidak ada catatan saran serta kritik dari ahli media II. Lalu peneliti merevisi atau memperbaiki media berdasarkan pada catatan tersebut.

Kemudian dilakukan validasi ulang kepada validator ahli media I dan hasil validasi revisi media menunjukkan nilai akhir nilai akhir rata-rata yang diperoleh sebesar 91,25% dapat dikategorikan Sangat Valid. Kemudian hasil validasi ahli materi I dan ahli materi II menunjukkan nilai akhir rata-rata yang diperoleh sebesar 95,83% tidak terdapat catatan

saran serta kritik dari kedua ahli materi. Jadi materi yang termuat dalam media UTAPIN (Ular Tangga Pintar) dapat dikategorikan Sangat Valid. analisis yang dihasilkan dari hasil angket respon peserta didik terhadap media pembelajaran UTAPIN (Ular Tangga Pintar) menunjukkan nilai akhir rata-rata yang diperoleh sebesar 95,41% sehingga dapat dikategorikan Sangat Baik dan mendapatkan respon baik dari peserta didik. Maka media UTAPIN (Ular Tangga Pintar) adalah media pembelajaran yang valid atau layak digunakan di Sekolah Dasar hal tersebut berdasarkan pada hasil validasi yang diperoleh dikategorikan sangat baik sehingga dapat diterapkan di Sekolah Dasar. media UTAPIN (Ular Tangga Pintar) dapat membuat peserta didik merasa senang dan antusias saat berlangsungnya pembelajaran dan meningkatkan motivasi belajarnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfiansyah, Iqnatia. "Analisis Penerapan Media Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar Di Masa Pandemi Covid-19." *Inventa* 5, no. 1 (2021): 121–29. <https://doi.org/10.36456/inventa.5.1.a3548>.
- Atmoko, Sigit Widhi, Fajar Cahyadi, and Ikha Listyarini. "Pengembangan Media Utama (Ular Tangga Matematika) Dalam Pemecahan." *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI* 4 (2017): 119–28.
- Citra, Cahyani Amildah, and Brillian Rosy. "Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya" 8 (2020): 261–72.
- Ineu, Ade, Raina Oktapiani, and Rosarina Giyartini. "Indonesian Journal of Primary Education Pengembangan Media Ular Tangga Tentang Lahirnya Pancasila Untuk IPS Kelas V SD" 4, no. 1 (2020): 56–68.
- Marzuki, Ismail. "MENGUKUR KETERAMPILAN BERFIKIR KRITIS PESERTA DIDIK TERHADAP ISUE-ISUE SOSIAL MELALUI PEMANFAATAN TEKNOLOGI INFORMASI (Studi Evaluasi Pada Peserta Didik Kelas IV SD Muhammadiyah Manyar)." *DIDAKTIKA: Jurnal Pemikiran Pendidikan* 26, no. 2 (2020): 30. <https://doi.org/10.30587/didaktika.v26i2.1470>.
- Nugroho, Arya Setya. "Peningkatkan Penguasaan Konsep Dengan Model Pembelajaran Konsep Dalam Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar." *Jurnal PGSD* 01, no. 02 (2013): 1–11.
- Putri, Septi Dwi, and Desy Eka Citra. "Problematisasi Guru Dalam Menggunakan Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPS Di Madrasah Ibtidaiyah Darussalam Kota Bengkulu." *IJSSE : Indonesian Journal of Social Science Education* 1, no. 1 (2019): 49–54. <http://ejournal.iainbengkulu.ac.id/index.php/ijsse/article/view/49-54>.
- Rahmawati, Dyana Cindy, Evayenny, and Risky Dwiprabowo. "Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara II Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Pada Mata Pelajaran IPS Materi Peristiwa Penjajahan Bangsa Indonesia," 2020, 38–44.
- Salombe, Yulita Sosang. "Penggunaan Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Sekolah Dasar." *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 2,

- no. 1 (2021): 62–67. <https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1724>.
- Salwani, Ririn, and Yetti Ariani. “Pengembangan Media Pembelajaran Tema 3 Subtema 3 Berbasis Articulate Storyline 3 Di Kelas Va SDIT Mutiara Kota Pariaman” 5 (2021): 409–15.
- Sartika, Indah Dwi, and Yecha Febrieanitha Putri. “Peningkatan Aspek Perkembangan Nilai-Nilai Agama Dan Moral Melalui Media Audio Visual.” *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 5, no. 1 (2021): 96–111. <https://doi.org/10.19109/ra.v5i1.8967>.
- Setiawati, Eka, Mrs. Desri, and Elih Solihatulmilah. “Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Kemampuan Moral Anak.” *Jurnal Petik* 5, no. 1 (2019): 85–91. <https://doi.org/10.31980/jpetik.v5i1.494>.
- Umbara, I A Arieska Putri, I W Sujana, and I G A Oka Negara. “Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Gambar Seri Berpengaruh Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPS Siswa” 25, no. 2 (2020): 174–86.
- Yunita, Sari Puspita Hesty and Hestiningrum Putri Sari. “(1) , (2)” 11, no. 02 (2019): 163–75.
- Zaini, Herman, and Kurnia Dewi. “Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini.” *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 1, no. 1 (2017): 81–96. <https://doi.org/10.19109/ra.v1i1.1489>.