

Pengembangan Media Ular Tangga Pop Up Tema 3 Makanan Sehat Untuk Peserta Didik Kelas 5 Di Mi Darul Mu'allaf Kota Palangka Raya

Fatimah^{1*}, Asmawati², Rahamd³

^{1,2,3}Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya

Email Penulis Korespondensi: fatimahe1511@gmail.com

Abstrak—Tujuan mendasar dari pembelajaran adalah untuk membantu setiap orang mencapai potensi penuhnya. Ada dua sisi dalam setiap kegiatan pembelajaran: siswa, yang dididik, dan guru, yang menyediakan sumber daya yang diperlukan. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengetahui keterterimaan media untuk digunakan pada kelas IPA kelas V, serta respon siswa terhadap media pembelajaran Ular Tangga Pop Up Tema 3: Makanan Sehat subtema 3. Metodologi pengembangan media edukasi ini menjadikan penggunaan proses ADDIE, yang merupakan singkatan dari "analisis, desain, pengembangan dan implementasi, evaluasi," dan merupakan bagian dari Penelitian dan Pengembangan. Peneliti mengandalkan survei validasi, wawancara ahli, dan observasi untuk mendapatkan data dari ahli materi dan media serta siswa. Pada akhirnya ahli materi menilai sangat praktis dengan persentase keseluruhan sebesar 86,15 persen. Sedangkan validator ahli media lolos pada kedua babak dengan tingkat kelulusan 97,33% untuk standar "Sangat Memenuhi Syarat". Mereka memenuhi syarat "Sangat Layak" dengan skor 90,90%, menurut balasan siswa. Pentingnya menjaga asupan makanan sehat pada pembelajaran dua mata pelajaran IPA kelas 5 ditekankan pada media pop up ular tangga tema 3 makanan sehat subtema 3. Hasil pengembangan media ini menunjukkan bahwa akan menjadi sebuah cocok untuk sekolah dasar.

Kata Kunci: Pengembangan media, Ular Tangga Pop Up

Abstract—The fundamental purpose of learning is to help everyone reach their full potential. There are two sides to every learning activity: the student, who is educated, and the teacher, who provides the necessary resources. This study aims to design and determine the acceptability of the media for use in grade V science classes, as well as student responses to the Pop Up Ladder Snake learning media for Theme 3: Healthy Food subtheme 3. The methodology for developing this educational media makes use of the ADDIE process, which stands for "analysis, design, development and implementation, evaluation," and is part of Research and Development. Researchers relied on validation surveys, expert interviews and observations to obtain data from material and media experts and students. In the end, the material experts rated it as very practical with an overall percentage of 86.15 percent. Meanwhile, the media expert validators passed both rounds with a pass rate of 97.33% for the "Highly Qualified" standard. They qualified "Highly Feasible" with a score of 90.90%, according to the students' replies. The importance of maintaining healthy food intake in learning two grade 5 science subjects is emphasized in the snake ladder pop up media theme 3 healthy food subtheme 3. The results of this media development show that it will be a suitable for elementary schools.

Keywords: Media development, Pop Up Snakes and Ladders

1. PENDAHULUAN

Ketika instruktur dan siswa bekerja sama dalam ruang kelas, dengan menggunakan berbagai bahan ajar, inilah yang disebut proses belajar mengajar [1]-[2]. Membantu siswa dalam belajar adalah apa yang dilakukan guru untuk memfasilitasi perolehan pengetahuannya, pengembangan karakter, dan peningkatan pembelajaran [3]. Pada saat yang sama, jika sebagian besar siswa terlibat selama pembelajaran, maka kita dapat mengatakan bahwa tujuan pembelajaran telah tercapai. Oleh karena itu, salah satu kriteria pencapaian hasil belajar yang diharapkan adalah kemampuan guru dalam merangsang dan menumbuhkan keterlibatan dan rasa ingin tahu siswa [4].

Penting bagi seorang guru untuk memiliki keahlian mengajar praktis dan teoritis [5]. Jika Anda ingin siswa Anda menyerap konten secara efektif, Anda perlu memastikan mereka dapat memahaminya, yang berarti memperhatikan kedua faktor tersebut. Oleh karena itu, guru harus kreatif agar kelas dapat menjadi tempat yang nyaman bagi siswa untuk belajar.

Integrasi media ke dalam kelas merupakan strategi yang ampuh untuk meningkatkan pembelajaran siswa karena memfasilitasi komunikasi dua arah antara pengajar dan siswanya [6]. Dengan memasukkan media ke dalam proses pembelajaran, Anda dapat meningkatkan efektivitas pesan atau materi yang ingin Anda sampaikan kepada siswa.

Integrasi media ke dalam kelas merupakan strategi yang ampuh untuk meningkatkan pembelajaran siswa karena memfasilitasi komunikasi dua arah antara pengajar dan siswanya [7]. Dengan memasukkan media ke dalam proses pembelajaran, Anda dapat meningkatkan efektivitas pesan atau materi yang ingin Anda sampaikan kepada siswa.

Siswa kelas 5 pada tanggal 24 Januari 2022 sebagian besar memanfaatkan buku teks, papan tulis, dan spidol untuk pembelajarannya. Pembelajaran diajarkan oleh instruktur yang memberikan pidato yang panjang dan berlarut-larut. Siswa memperhatikan di awal sesi ketika guru sedang menjelaskan sesuatu, namun seiring berjalannya waktu, mereka menjadi kurang terlibat karena bosan, terlalu lelah, terlalu sibuk bergaul dengan teman-temannya, atau terlalu asyik dengan pikirannya sendiri. Beri perhatian di kelas. Saat belajar, masih ada siswa yang mendapat nilai di bawah KKM, peran guru lebih aktif, dan siswa kesulitan mengikuti penjelasan guru, sehingga mustahil bagi mereka untuk menyelesaikan tes pilihan ganda.

Dipercaya bahwa media yang menarik dapat menginspirasi anak-anak untuk belajar dan membantu guru dalam pengembangan profesional mereka. Untuk tidak hanya mengandalkan buku teks saja, kita memerlukan media interaktif untuk membantu kita mengatasi kesulitan ini. Media Pop Up Predator dan Prey berpotensi meningkatkan minat dan keterlibatan siswa karena kemudahan penggunaan, desain menarik, dan bentuk tiga dimensi.

Anak-anak bermain pop-up ular tangga yang merupakan permainan yang akrab dan relevan dengan kehidupan mereka [8]. Permainan ular tangga dikenal di seluruh nusantara, menurut Askalin dalam [9]. Setiap papan pada permainan ular tangga ini terdapat nomornya, dan pada beberapa papan terdapat gambar tangga dan ular yang menghubungkannya dengan papan lainnya [10].

Media berbasis permainan klasik ular tangga dapat menghidupkan pengalaman pendidikan yang tadinya membosankan [11]. Alasannya, anak-anak belajar paling baik sambil bersenang-senang. Mengingat anak sekolah dasar masih suka bermain, maka metode permainan harus lebih berhasil menarik perhatian dan menumbuhkan minat belajar melalui penggunaan media permainan ular tangga. Serta terdapat aspek menyenangkan, menghibur, dan kompetitif dalam permainan ular tangga [12].

Bertujuan untuk memfasilitasi respon yang lebih cepat dari siswa, media pop-up ular tangga memfasilitasi pembelajaran. Meskipun anak-anak menikmati pembelajaran melalui permainan, guru mendapatkan sesuatu yang baru dengan mendidik mereka.

2. METODE PENELITIAN

Untuk membuat, memverifikasi, dan menilai keampuhan produk penelitian, peneliti menggunakan desain penelitian pengembangan yang sering disebut dengan Research and Development (R&D) [13]. Hasil akhir yang diharapkan dari penelitian ini adalah permainan ular tangga pop-up yang efektif, realistis, dan layak. Berbagai tahapan sistematis, termasuk Analisis, Desain, Pengembangan atau Produksi, Implementasi, dan Evaluasi (ADDIE), menjadi dasar desain pengembangan ini. Berbagai jenis pengembangan, termasuk strategi pembelajaran, modul, metodologi, dan media, dapat memanfaatkan paradigma ini [14].

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tujuan dari proyek penelitian dan pengembangan ini adalah untuk membuat materi edukasi untuk tema ketiga Pop Up Ular Tangga yaitu “Makanan Sehat”, dan untuk menentukan kelayakan pembuatan materi tersebut berdasarkan pendapat ahli materi dan media. serta tanggapan siswa. Sasaran materi ini adalah siswa kelas lima.

Berikut rincian tahapannya:

1. Analisis

Dalam penelitian ini analisis merupakan langkah awal. Penilaian kebutuhan, analisis karakter, dan analisis materi semuanya dilakukan pada tingkat ini.

a. Analisis kebutuhan

Pada titik ini, observasi sekolah dilakukan melalui berbagai bentuk pengajaran di kelas. Tujuan observasi adalah untuk mengamati praktik pembelajaran yang digunakan di kelas V. Ibu M yang mengajar kelas V diwawancarai setelah observasi. Dari segi bahan ajar sekolah dan kesehatan anak, tujuannya adalah untuk memastikan kualitas kegiatan pembelajaran.

b. Analisis Peserta didik

Untuk memahami kepribadian siswa, gaya belajar, dan tantangan yang mereka hadapi di kelas, peneliti memeriksa sifat-sifat karakter mereka. Tujuan dilakukannya analisis karakter siswa adalah untuk memastikan bahwa sumber belajar yang diciptakan sesuai dengan kebutuhan dan keterampilan masing-masing. Peneliti menemukan bahwa mahasiswa masih kurang memperhatikan pelajaran di kelas, mungkin karena bosan, dan akibatnya mereka gagal memahami isi perkuliahan. Siswa belajar paling baik secara visual, sehingga kita memerlukan media yang sesuai dengan gaya belajar mereka—permainan seperti ular tangga yang muncul—sehingga mereka dapat melihat dan memahami materi.

c. Analisis Materi

Pada tahap analisis materi, kita melihat kompetensi isi, keterampilan dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian pengembangan. Topik 3: Makanan Sehat dan Subtema 3: Pentingnya Menyimpan Makanan Sehat keduanya diselidiki oleh para peneliti. Identifikasi hasil pembelajaran (LO), penilaian pengetahuan siswa (KI), dan pilih media pembelajaran yang sesuai (misalnya pop-up ular tangga) untuk mengajarkan dua disiplin ilmu. Selain itu, juga muncul tanda-tanda kompetensi.

2. Desain

Peneliti menggunakan temuan analisis pada langkah sebelumnya untuk menghasilkan desain atau desain produk pada tahap desain ini. Produk bergaya ular tangga telah dikembangkan. sumber daya pendidikan Ketiga, pola makan yang sehat adalah bagian penting dalam mempelajari dua disiplin ilmu, yang membawa kita pada tema ketiga: pentingnya makan dengan baik. Langkah-langkah yang terlibat dalam proses desain adalah:

a) Merancang media ular tangga

Salah satu komponen medianya adalah papan permainan dengan baris dan kolom angka, gambar ular tangga, serta pop-up berisi pertanyaan dan konten lainnya; 2) Pion; 3) Setumpuk kartu pertanyaan; 4) Sepasang dadu; dan 5) Kartu berisi petunjuk memainkan ular tangga versi pop-up.

b) Membuat instrumen penilaian

Ahli di bidang materi dan media serta siswa sendiri yang mengisi angket yang berfungsi sebagai instrumen validasi. Terdapat tiga belas kriteria penilaian pada lembar validasi ahli materi. Hal tersebut antara lain sebagai berikut: kedalaman dan keluasan materi, kebenaran konsep dan definisi, kebenaran data dan fakta, kebenaran diagram dan ilustrasi, kemampuan menggambar diagram dan ilustrasi dalam kehidupan sehari-hari, kemampuan untuk memancing rasa ingin tahu, dan pengembangan kapasitas untuk mengajukan pertanyaan. Selain itu, terdapat lima belas kriteria penilaian yang dimasukkan dalam lembar validasi ahli media, antara lain sebagai berikut: indikator mudah digunakan dan disimpan, tidak memerlukan penanganan khusus, desain kemasan permainan ular tangga pop up yang menarik, desain warna. Dari media permainan papan, penggunaan bahasa dimanfaatkan dalam permainan pop up ular tangga. lugas, dengan penulisan huruf yang sesuai, penulisan huruf yang konsisten, spasi gambar, dan pengetikan pada kartu, skema warna yang selaras dengan papan permainan, skema warna yang selaras dengan tulisan pada kartu, kombinasi warna yang digunakan untuk mendesain media permainan, dan kode warna yang akurat untuk setiap kolom. Ketahanan terhadap penggunaan dan kerusakan kartu, serta bahannya yang tidak tajam dan tidak beracun, merupakan nilai jualnya. Lembar respon siswa mencakup 13 indikator penilaian, antara lain media papan yang menarik, media permainan yang mudah digunakan, petunjuk yang jelas dan ringkas, kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, pemilihan warna yang menarik, desain yang rapi, bentuk dan warna yang menarik, isi yang menarik, mudah dipahami. -Belajar materi, bahasa yang mudah dipahami, huruf yang sederhana dan mudah dibaca, serta grafik yang terorganisir dengan baik.

3. Pengembangan

Pembuatan pop up permainan ular tangga beserta validasi konten dan media pop up merupakan langkah akhir dalam proses pembuatan produk media pembelajaran. Pengecekan keabsahan media terhadap standar yang telah ditentukan itulah yang dimaksud dengan uji validasi. Menguji kepraktisan desain produk dengan spesialis (ahli media dan materi) dan memperoleh masukan dan saran yang konstruktif untuk menginformasikan perbaikan materi adalah inti dari pengujian validasi. Data validasi yang diperoleh selanjutnya diperiksa untuk potensi peningkatan atau perubahan. Berkas hasil validasi dari ahli media dan materi, produk yang diperbarui merupakan pengembangan yang telah diperbaiki. Siswa akan diminta untuk menguji media setelahnya.

Setelah produk jadi, para profesional di bidang bahan dan media akan memvalidasinya untuk memastikan bahwa tema ketiga—makanan sehat—dan subtemanya—perlunya menjaga asupan makanan sehat—sesuai untuk unit sains kedua. Validasi ahli materi dilakukan satu putaran dan menghasilkan skor 64 (skor maksimum yang mungkin adalah 65). Dengan persentase kelayakan sebesar 86,15%, dokumen tersebut masuk dalam kategori “Sangat Layak” tanpa ada revisi. Dengan skor maksimal 75, temuan validasi ahli media tahap 1 memiliki persentase kelayakan sebesar 82,66%, menempatkannya pada kategori “Sangat Layak” dengan revisi. Selain itu, kategori “Sangat Layak” memiliki persentase kelayakan sebesar 97,33% tanpa revisi setelah validasi media tahap 2, yang menghasilkan nilai 73 dari kemungkinan 75. Langkah kami selanjutnya adalah melakukan uji coba kelompok kecil. Kami akan membagikan kuesioner kepada 12 siswa dan membagi mereka menjadi tiga kelompok yang terdiri dari empat orang. Tiap grup akan memainkan tiga pertandingan. Hasil uji coba siswa kelas 5 menunjukkan nilai rata-rata 709 dari kemungkinan 780, sehingga 90,90% diantaranya masuk dalam kelompok “Sangat Layak”.

4. Implementasi

Para ahli di bidang media dan konten berkontribusi pada produk akhir, dan selama penerapan, siswa berpartisipasi dalam uji coba produk untuk memberikan umpan balik terhadap materi pembelajaran baru. Dua belas siswa kelas lima dari satu ruang kelas menjadi subjek penilaian ini. Total siswa yang mengikuti uji coba ini berjumlah 12 orang, dibagi menjadi 4 kelompok yang masing-masing terdiri dari 3 pemain. Dilengkapi dengan materi pembelajaran sains yang disajikan dalam format pop-up, rangkaian ini mencakup topik seperti tema 3 (makanan sehat), subtema 3 (pentingnya menjaga asupan makanan sehat), dan pembelajaran 2 (sains). Setelah pengujian produk, siswa diminta untuk melengkapi formulir tanggapan siswa yang mencakup pertanyaan pilihan ganda yang dirancang untuk menilai kesesuaian media.

5. Evaluasi

Pada tahap evaluasi, peneliti menggunakan pengajaran di kelas sebagai dasar untuk evaluasi formatif, melakukan penyesuaian pada produk akhir berdasarkan umpan balik dari para ahli dan profesional pendidikan yang dikumpulkan berdasarkan kuesioner yang sebelumnya telah berada dalam tahap perencanaan dan pelaksanaan. Materi yang dihasilkan harus menunggu hingga tahun ajaran berikutnya untuk dievaluasi, sehingga evaluasi sumatif atau final tidak dapat dilakukan saat ini.

4. KESIMPULAN

Menyikapi perubahan tersebut, pop-up media di MI Darul Mu'allaf Kota Palangka Raya, Kota Palangka Raya, fokus pada makanan sehat untuk siswa kelas V. Model ADDIE digunakan dalam penelitian ini sebagai bagian dari proses penelitian

Fatimah, Copyright © 2024, JPIP, Page 74

Submitted: 27/06/2024; Accepted: 11/08/2024; Published: 18/08/2024

dan pengembangan. Analisis kebutuhan, analisis siswa, analisis materi, dan yang terakhir tahap pengembangan merupakan lima tahap analisis. Membuat (termasuk materi tes ular tangga dan alat evaluasi lainnya). Dalam pengembangannya, suatu produk media pembelajaran dibentuk dengan membuat pop-up game seperti ular tangga kemudian melakukan fungsi validasi untuk menentukan validitas media sesuai kriteria tertentu. Implementasi (siswa diberikan produk akhir berdasarkan rekomendasi dari pakar di bidang media dan materi, dan umpan balik mereka digunakan untuk menginformasikan perbaikan media pembelajaran di masa mendatang). Penilaian (ini adalah waktu untuk melaksanakan penilaian formatif dan sumatif). Media pop up ular tangga yang bertemakan tiga makanan bergizi untuk siswa kelas V ini dinilai sangat praktis. Validator ahli materi memperoleh skor 64 dari kemungkinan 100 untuk kriteria “Sangat Layak” tanpa perubahan, sehingga mendukung kesimpulan tersebut. Sedangkan untuk kriteria “Sangat Layak”, validator ahli media memperoleh nilai sebesar 72 dengan persentase sebesar 96%. Dengan demikian dapat menjadi sarana pembelajaran dua mata pelajaran IPA di kelas V MI melalui permainan ular tangga dengan fokus makan sehat dan subtema pentingnya menjaga pola makan seimbang. Siswa kelas V MI Darul Mu'allaf Kota Palangka Raya memberikan reaksi positif terhadap alat pembelajaran interaktif ular tangga baru yang berfokus pada topik makan sehat. Hal ini diperoleh dari data yang dikumpulkan melalui angket kelas 5, dimana kriteria “Sangat Layak” terpenuhi dengan skor 709%.

REFERENSI

- [1] K. P. Sari, “Analisis Efektivitas Lembar Kerja dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Bangun Ruang Siswa SD,” *Jurnal Pelita Ilmu Pendidikan*, vol. 1, no. 2, 2023, [Online]. Available: <https://ejournal.cvrobema.com/index.php/JPIP/article/view/12>
- [2] E. K. Kotimah, “Efektivitas Media Pembelajaran Audio Visual Berupa Video Animasi Berbasis Powtoon Dalam Pembelajaran IPA,” *Jurnal Pelita Ilmu Pendidikan*, vol. 2, 2024, [Online]. Available: <https://ejournal.cvrobema.com/index.php/JPIP/article/view/55>
- [3] Y. Cicilia and N. Nursalim, “Gaya dan Strategi Belajar Bahasa,” *ED*, vol. 1, no. 1, pp. 20–28, Feb. 2023.
- [4] M. M. Hidayat, “Inovasi Sistem Pembayaran SPP Online untuk Efisiensi Administrasi di SMP Hangtuah 1 Surabaya,” *Dike: Jurnal Ilmu Multidisiplin*, vol. 2, no. 1, pp. 30–36, 2024.
- [5] E. N. D. Putri, “Integrasi Lagu dalam Rencana Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar,” *Jurnal Pelita Ilmu Pendidikan*, vol. 1, no. 2, pp. 53–56, 2023.
- [6] A. Mardius and Y. Astuti, “Korelasi Antara Daya Ledak Otot Ekstremitas dan Hasil Tolak Peluru Gaya O’Brein,” *Jurnal Pelita Ilmu Pendidikan*, vol. 1, no. 2, pp. 37–43, 2023.
- [7] Y. P. Mahendra and R. F. Siahaan, “Penerapan Metode Fuzzy Tsukamoto dalam Menentukan Jumlah Produksi Opak pada Home Industri Tegar Jaya,” *Jurnal Pelita Ilmu Pendidikan*, vol. 2, 2024, [Online]. Available: <https://ejournal.cvrobema.com/index.php/JPIP/article/view/60>
- [8] M. P. Dewi, “Studi tentang Efek Lembar Kerja Praktikum dalam Meningkatkan Keterampilan Proses Sains pada Siswa Kelas IV SD,” *Jurnal Pelita Ilmu Pendidikan*, vol. 1, no. 2, pp. 44–48, 2023.
- [9] F. A. Sianturi, “Analisa Decision Tree Dalam Pengolahan Data Siswa,” *Media Informasi Analisa dan Sistem*, vol. 3, no. 2, pp. 166–172, 2018.
- [10] K. Setyaningsih, “Evaluasi Kompetensi Manajerial Kepala Sekolah di SMA Negeri 6 Prabumulih,” 2022.
- [11] B. Solikhin and A. Rifal, “Sistem Informasi Pengolahan Data Laporan Kasus Kriminal Pada Subdit Renakta Ditreskrim Polda Jawa Timur,” vol. 2, 2024.
- [12] D. Hulu, A. Lahagu, and E. Telaumbanua, “ANALISIS LINGKUNGAN KERJA DALAM MENINGKATKAN PRODUKTIVITAS KERJA PEGAWAI KANTOR KECAMATAN BOTOMUZOI KABUPATEN NIAS,” *November*, no. 4, 2022.
- [13] A. R. Faqih and A. A. Widya, “Implementasi Aplikasi E-Ticket pada Bumdes Desa Sumbermulyo Kec. Jogoroto Kab. Jombang sebagai Solusi Digitalisasi Pengelolaan Tiket,” vol. 2, 2023.
- [14] W. Purba, “Optimasi Proses Pengolahan Sarang Burung Walet: Studi Kasus Analisis Keuntungan dan Biaya Menggunakan Algoritma C5.0,” *Jurnal Sistem Informasi*, vol. 2, 2022.