

---

## Pengembangan Media Ular Tangga Tematik Pada Tema 4 Subtema 1 “Jenis-Jenis Pekerjaan” Di Sd Negeri 5 Sekayu

Dewi Wahyuni<sup>1</sup>, Tutut Handayani<sup>2</sup>, Fuaddilah Ali Sofyan<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang

E-mail: [wahyunidewi291@gmail.com](mailto:wahyunidewi291@gmail.com)

---

### Article History:

Received: 28 Februari 2022

Revised: 06 Maret 2022

Accepted: 06 Maret 2022

**Keywords:** *Development, Snake Media Thematic Ladder*

**Abstract:** *This research aims to produce thematic ladder snake media on the theme of 4 subthema 1 "types of work" that are valid, practical, and effective. The research method used is the addie development method consisting of analysis, planning, development, implementation and evaluation. The development of the thematic ladder snake media theme 4 subthema 1 "types of work" valid judging from the results of scores from validators with the results of the validity of media experts 98, results from material experts 92 and results from linguists 90. So the average score of 93 with the thematic ladder snake media category is very valid. Produce a ladder snake medium that is practically seen from the results of the student response questionnaire at stage One to One with an average score of 99 and at the Small Group stage with a score of 100. So an average score of 99 with the thematic ladder snake media category is very practical. Produce an effective thematic ladder snake media judging from the results of the student response questionnaire at stage One to One with a score of 80 and at the Small Group stage with a score of 85. So an average score of 82 with the thematic ladder snake media category is very effective.*

---

### PENDAHULUAN

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu dengan menggunakan tema untuk mengaitkan mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna pada peserta didik.<sup>1</sup> Pembelajaran tematik juga merupakan pembelajaran terpadu yang mengaitkan satu tema pelajaran dengan tema yang lain. Dengan adanya pengaitan anatar mata pelajaran ini membuat para peserta didik menerima pelajaran atau pengetahuan secara utuh dan proses pembelajaran menjadi lebih bermakna bagi peserta didik. Dengan adanya penggunaan tema siswa diharapkan dapat memusatkan perhatian pada suatu tema tertentu serta pemahaman terhadap pembelajaran menjadi lebih berkesan dan mendalam. Pembelajaran tematik lebih memusatkan pada keterlibatan

---

<sup>1</sup> Nur Leli, “Pengaruh Strategi Point Counter Point Terhadap Keterampilan Berbicara Dalam Pembelajaran Tematik”. *Terampil Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, Vol. 5 No. 2 (Desember 2018), hlm. 248-249

---

siswa dalam prose pembelajaran sehingga siswa dapat memperoleh pengalaman langsung dan terlatih untuk dapat menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang dipelajari.<sup>2</sup> Pada pembelajaran tematik, pendidik dituntut untuk membuat inovasi dalam pembelajaran yang bukan hanya terfokus pada bahan ajar buku cetak dan media gambar sebagai media pembelajaran. Hal tersebut membuat peserta didik menjadi kurang termotivasi dalam belajar, maka penggunaan media sebagai sarana pembelajaran harus dibuat dengan karakter peserta didik yang masih gemar bermain, yaitu dengan penggunaan media permainan dalam pembelajaran. Selain itu penggunaan media harus disesuaikan dengan pola pikir atau pemahaman peserta didik terhadap materi atau bahan ajar yang dimana peserta didik masih berfikir sederhana menuju kearah yang lebih kompleks atau dari yang konkret ke abstrak.

Media pembelajaran yang sudah terintegrasi dengan kurikulum 2013 adalah modul tematik yang diperoleh dari pemerintah. Modul tematik berisi berbagai mata pelajaran yang berkaitan dengan tema. Sedangkan dalam pembelajaran, guru masih terpusat atau mengacu pada modul tematik saja. Kelemahan dari modul tematik adalah materi yang dijelaskan atau dipaparkan kurang luas. Hal ini diperlukan media pembelajaran yang bervariasi sebagai perantara untuk menyampaikan materi supaya dapat memperkaya ilmu pengetahuan siswa. Tujuan kurikulum 2013 adalah siswa harus berperan aktif dalam pembelajaran. Sedangkan penggunaan media pembelajaran kurang mendukung. Media pembelajaran yang dipakai dalam kurikulum 2013 seperti modul cenderung untuk pembelajaran mandiri, sehingga interaksi keaktifan antar siswa kurang terwujud. Peran aktif dalam kurikulum 2013 pada pembelajaran tematik tidak hanya aktif dalam ilmu pengetahuan tetapi juga pada aspek interaksi sosial antar siswa. Media Ular Tangga Tematik adalah alat permainan edukatif berbentuk papan yang terdapat kotak pada tiap tepi, kemudian terdapat materi mengenai pembelajaran tematik. Bentuk fisik Ular Tangga Tematik dibentuk seperti papan catur yang bisa dilipat dengan tujuan agar dapat menyimpan komponen dari Alat permainan ini. Dalam media Ular Tangga Tematik terdapat sajian materi pembelajaran, beberapa tantangan soal yang tertuang dalam pembelajaran tematik pada setiap kotak yang dapat membuat anak-anak dapat belajar kejujuran serta meningkatkan jiwa kompetitif dengan cara menyenangkan.

Alat permainan ini mengambil konsep materi sesuai dengan pembelajaran tematik, dimana media Ular Tangga Tematik ini terinspirasi dari permainan Ular Tangga biasa yang diminati anak-anak sekolah dasar. Permainan yang menarik dan menyenangkan dapat menumbuhkan minat belajar dan sikap pro-aktif siswa. Selain itu permainan ini juga memberikan pemahaman kembali atau melakukan fungsi perulangan kepada siswa yang berisi materi. Media Ular Tangga Tematik diharapkan mampu menjadi media yang tepat guna dalam menjalankan aktifitas proses pembelajaran di SD Negeri 05 Sekayu. Konsep awal dari pengembangan media ular tangga ini mengacu pada karakteristik siswa Sekolah Dasar yang suka bermain.<sup>3</sup> Media Ular Tangga Tematik yang bertema berbagai pekerjaan bertujuan mensyukuri anugerah Tuhan yang Maha Esa atas keberadaan lingkungan dan sumber daya alam, alat teknologi modern dan tradisional, perkembangan teknologi, energi, serta permasalahan sosial. Selain itu, media Ular Tangga Tematik yang bertema “Berbagai Pekerjaan” juga mengajarkan berbagai macam-macam pekerjaan seperti barang dan jasa yang dihasilkan serta hubungan pekerjaan dan pemanfaatan

---

<sup>2</sup> Rizki Ananda Fadhilaturrehman, “Analisis Kemampuan Guru Sekolah Dasar Dalam Implementasi Pembelajaran Tematik Di SD”, *Jurnal Basicedu*, Vol. 2 No.2 (2018), hlm. 11-21

<sup>3</sup> Andi Prastowo. (2014). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Jakarta: Kencana Prenadamedia

sumber daya alam secara tepat dan selalu menghargai pekerjaan, selalu berusaha, bekerja keras dan peduli lingkungan.<sup>4</sup>

Dari observasi yang peneliti lakukan maka peneliti melakukan penelitian tentang pengembangan media permainan ular tangga Tematik Pada Tema 4 Subtema 1 “Jenis-Jenis Pekerjaan” Kelas IV. Peneliti memilih media permainan ular tangga sebab media yang digunakan oleh pendidik dalam pembelajaran hanya berupa buku cetak dan media sederhana berupa gambar karton. Alasan saya mengambil tema 4 subtema 1 “jenis-jenis pekerjaan” karena ada sebagian siswa belum memahami materi pembelajaran tematik pada tema 4 subtema 1. Maka dari itu peneliti memberikan solusi dengan adanya media ini dapat memotivasi belajar peserta didik serta media permainan ular tangga belum pernah digunakan sebagai media pembelajaran khususnya pada tema 4 subtema 1.

### **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu. Tujuan penelitian ini yaitu untuk menghasilkan desain pengembangan media ular tangga tematik. Penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Agar dapat menghasilkan suatu produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan. Penelitian ini menggunakan metode *ADDIE* yang terdiri dari 5 tahap yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.<sup>5</sup>

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil pengembangan berdasarkan dari perhitungan oleh ketiga validator. Hasil penilaian dari validator ahli media memperoleh nilai 98%, penilaian validator ahli materi memperoleh nilai 92%, dan penilaian ahli bahasa memperoleh nilai 90%. Berdasarkan hasil rekapitulasi ketiga validator diatas, maka dapat disimpulkan bahwa media ular tangga tematik pada tema 4 subtema 1 “jenis-jenis pekerjaan” kelas IV di SD Negeri 5 Sekayu sebesar 93 menunjukkan sangat valid. Kevalidan media pembelajaran diperoleh pada tahap *expert review* berdasarkan skor yang diberikan oleh validato pada lembar angket. Sebagaimana diungkapkan oleh Sugiyono bahwa instrumen yang valid dalam ala ukur yang digunakan untuk mendaptkan data yang valid yang berarti instrumen yang digunakan dapat mengukur apa yang harus diukur.<sup>6</sup> Untuk mengetahui kevalidan produk yang dikembangkan peneliti dengan melakukan validasi para ahli. Desain produk yang telah dikembangkan dinilai oleh para ahli dengan mengisi lembar validasi.<sup>7</sup>

Hasil penilaian angket dari kepraktisan media ular tangga tematik pada tahap one to one memperoleh nilai 99 dan hasil angket pada tahap small group memperoleh nilai 100. Jadi, dapat disimpulkan bahwa berdasarkan skor kepraktisan pada tahap responden *One to one*, dan *Small Group* maka media pembelajaran ular tangga tematik pada tema 4 subtema 1 “jenis-jenis

---

<sup>4</sup> Anggani Sudono. (2000). *Sumber Belajar Dan Alat Permainan; Untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Grasindo.hlm.1

<sup>5</sup> Anis Eliyana, dkk. *Prosiding Ilmiah Naional Balitang Tahun 2019 “Percepatan Pengembangan Desa Mandiri”*. (Surabaya: Badan Penelitian dan Pengembangan Provinsi Jawa Timur, 2019), hlm. 212

<sup>6</sup> Sanawiyah. 2021. Skripsi: *Pengembangan Bahan Ajar LKPD Ips Berbasis Problem Based Learning Pada Siswa Kelas V SD/MI*. Fak. Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Uin Raden Fatah Palembang.

<sup>7</sup> Oktariawan Dika Putra Darlius dan Harlin. *Pengembangan media pembelajaran E-modulinteraktif pada mata kuliah sistem pemindah tenaga di program studi pendidikan teknik mesin FIKP Universitas Sriwijaya*. Jurnal teknik pendidikan. Vol. 4 no 1 (Universitas Sriwijaya 2017) hlm 31

pekerjaan” dinyatakan praktis memperoleh nilai rata-rata 99 termasuk kategori sangat praktis. bahwa beberapa manfaat praktis dari media pembelajaran salah satunya adalah dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung anatar siswa dan lingkungannya dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.<sup>8</sup> Hasil analisis angket respon peserta didik terhadap kepraktisan media ular tangga tematik yang dikembangkan menunjukkan bahwa siswa tertarik belajar karena materi yang dipaparkan dalam media tersusun secara terkonsep dan dihiasi dengan gambar-gambar yang menarik yang mampu memancing perhatian siswa. Siswa lebih mudah memahami materi dengan adanya media ini.

Sedangkan untuk hasil angket keefektifan media ular tangga tematik tahap one to one memperoleh nilai sebesar 80, dan hasil angket pada tahap small group memperoleh nilai sebesar 85. Jadi dapat disimpulkan bahwa keefektifan media ular tangga tematik mendapatkan skor rata-rata sebesar 82. efektivitas adalah pemanfaatan sumber daya, sarana dan prasarana dalam jumlah barang atas jasa kegiatan dijalankannya. Efektivitas menunjukkan keberhasilan dari segi tercapai tidaknya sasaran yang ditetapkan.<sup>9</sup> Sehingga dapat disimpulkan efektivitas atau keefektifan suatu produk atau media pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila menunjukkan suatu keberhasilan pada sasaran tertentu.

## **KESIMPULAN**

Bedasarkan kesimpulan yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa media ular tangga tematik pada tema 4 subtema 1 jenis-jenis pekerjaan. Media dinyatakan valid dari hasil rata-rata presentase yang diperoleh dari validator sebesar 93 jadi dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan termasuk kategori sangat valid. Sedangkan rata-rata hasil dari angket responden peserta didik memperoleh nilai sebesar 99 hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran. Dan rata-rata hasil angket peserta didik memperoleh nilai 82 hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sangat efektif dalam pembelajaran.

## **DAFTAR REFERENSI**

- Andi Prastowo. 2014. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group
- Anis Eliyana, dkk. 2019. *Prosiding Ilmiah Nasional Balitang Tahun “Percepatan Pengembangan Desa Mandiri”*. Surabaya: Badan Penelitian dan Pengembangan Provinsi Jawa Timur
- Badriyah. Efektivitas Proses Pembelajaran Dengan Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Jurnal Lentera Komunikasi*. 2015.1 (1)
- Nur Leli. 2018. “Pengaruh Strategi Point Counter Point Terhadap Keterampilan Berbicara Dalam Pembelajaran Tematik”. *Terampil Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, Vol. 5 No. 2
- Oktariawan Dika Putra Darlius dan Harlin. 2017. *Pengembangan media pembelajaran E-modulinteraktif pada mata kuliah sistem pemindah tenaga di program studi pendidikan teknik mesin FIKP Universitas Sriwijaya*. Jurnal teknik pendidikan. Vol. 4 no 1
- Rizki Bayu Aji, Norma Sidik R, dan Siti Fatimah. 2015 *"Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Adobe Flash Cs6 Dengan Pendekatan Contextual Teaching and Learning*

---

<sup>8</sup> Sawi Suwarjo dan Rina Oktaviana, op. cit.

<sup>9</sup> Badriyah. Efektivitas Proses Pembelajaran Dengan Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Jurnal Lentera Komunikasi*. 2015.1 (1)

( CTL )", Kaunia, XI.1

Rizki Ananda Fadhilaturrahman. 2018. "Analisis Kemampuan Guru Sekolah Dasar Dalam Implementasi Pembelajaran Tematik Di SD", *Jurnal Basicedu*, Vol. 2 No.2

Sanawiyah. 2021. Skripsi: *Pengembangan Bahan Ajar LKPD Ips Berbasis Problem Based Learning Pada Siswa Kelas V SD/MI*. Fak. Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Uin Raden Fatah Palembang.

Sudono Anggani. 2000. *Sumber Belajar Dan Alat Permainan; Untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Grasindo

Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta

Suwarjo Sawi dan Oktaviana Rina. 2017. *Pengaruh Warna Terhadap Shot Term Memory pada siswa Kelas VIII SMPN 37 Palembang*, PSIKIS-Jurnal Psikologi Islam Vol. 3 No. 1