

PENGEMBANGAN *BOARD GAME* ULAR TANGGA BERBASIS KERAGAMAN BUDAYA UNTUK KELAS III SD

DEVELOPMENT OF SNAKE AND LEADDER BOARD GAME BASED ON CULTURAL DIVERSITY FOR 3rd GRADER STUDENTS ELEMENTARY SCHOOL

Oleh: Amin Listyani, Universitas Negeri Yogyakarta,
aminlistyani12@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Board Game* Ular Tangga Berbasis Keragaman Budaya yang layak digunakan siswa kelas III SD N Kotagede 5 Yogyakarta. Jenis penelitian pengembangan menggunakan model ADDIE. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan angket. Teknik analisis data menggunakan analisis data kualitatif dan statistik deskriptif kuantitatif. Hasil validasi materi tahap pertama memperoleh skor 4,24 (sangat layak) dan tahap kedua memperoleh skor 4,53 (sangat layak). Hasil validasi media tahap pertama mendapatkan skor 3,578 (layak), tahap kedua memperoleh skor 3,84 (layak), dan tahap ketiga memperoleh skor 4,36 (sangat layak). Hasil tahap uji coba memperoleh kriteria sangat layak yaitu hasil uji coba kelompok awal memperoleh skor 4,95 dan hasil uji coba lapangan memperoleh skor 4,75. Sedangkan berdasar penilaian praktisi memperoleh skor 5,00 (sangat layak). Dengan demikian, produk yang dikembangkan yaitu *Board Game* Ular Tangga Berbasis Keragaman Budaya layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk kelas III.

Kata kunci: pengembangan, *Board Game* Ular Tangga Berbasis Keragaman Budaya, Keberagaman Budaya Indonesia

Abstract

The purpose of the research was to developed learning media Snake and LadderBoard Game Based Cultural Diversity that was suitable for used by 3rd grader students of Kotagede 5 Elementary School District Yogyakarta. The kind of this research used ADDIE's model. The techniques of data collection were questionnaires, interviews, and observations. The techniques of data analysis were qualitative data analysis and quantitative descriptive statistics. The result of the first material validation got score 4.24 (very feasible) and the second material validation got score 4.53 (very feasible). The first media validation got score 3,578 (feasible), the second media validation got score 3,84 (feasible), and the third media validation got score 4,36 (very feasible). The results of trials obtained an very feasible criteria there were on first group obtained an score of 4.95 and field test results got an score of 4.75. While, based on assessment of practitioner got score of 5.00 (very feasible). Therefore, the development of product Snake and Ladder Board Game Based Cultural Diversity was feasible to be used as a learning media for 3rd grader students.

Keywords: Development, Snake and Ladder Board Game Based Cultural Diversity, Indonesian Cultural Diversity

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara kepulauan terbesar di dunia. Penduduk Indonesia bersifat heterogen dan memiliki budaya yang beraneka ragam. Pada perkembangannya manfaat keberagaman budaya ini adalah adanya akulturasi budaya, yang dengan tidak menghilangkan ciri khas masing-masing namun justru menambah keberagaman budaya Indonesia menjadi semakin kaya.

Keberagaman budaya yang dimiliki oleh negara merupakan suatu identitas. Oleh karena itu, bangsa Indonesia terkenal dengan negara yang unik karena masyarakat di Indonesia dapat hidup rukun meskipun dalam satu negara terdiri dari berbagai budaya. Adapun manfaat dari mempelajari keberagaman budaya adalah sebagai berikut: 1) menumbuhkan sikap nasionalisme, 2) alat pemersatu bangsa, 3) identitas bangsa di mata internasional, 4) ikon pariwisata nasional, 5) memupuk sikap toleransi, serta 6) sumber pengetahuan bagi dunia.

Sesungguhnya bangsa Indonesia rapuh, artian dengan keragaman yang dimiliki maka potensi konflik yang dipunyai juga akan semakin tajam. Perbedaan yang ada akan menjadi pendorong untuk memperkuat isu yang muncul di tengah masyarakat dimana sebenarnya isu itu tidak berkenaan dengan keragaman budaya. Dengan adanya konflik, perlu adanya tindakan preventif dan represif bagi setiap warga negara agar mampu mengelola isu dengan benar.

Sebagai tindakan preventif, dapat dilakukan pendekatan lintas budaya yang perlu dibangun sejak dini. Hal ini nyata dengan adanya materi keberagaman budaya yang diajarkan di sekolah dasar. Materi keragaman budaya berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dimasukkan dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Salah satu Standar Kompetensi (SK) dalam pembelajaran PKn kelas III semester 2 adalah memiliki kebanggaan sebagai bangsa Indonesia, dengan Kompetensi Dasar (KD) 3) mengenal kekhasan bangsa Indonesia, seperti kebhinekaan, kekayaan alam, keramahmataman, dan 4) menampilkan rasa bangga sebagai anak Indonesia.

Namun seiring perkembangannya dalam KTSP yang sebelumnya mata pelajaran masih terkotak-kotak, saat ini sudah terintegrasi berbasis tematik. Berdasarkan Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) tersebut di atas, materi keberagaman budaya di kelas III Sekolah Dasar masuk ke dalam tema Kegemaran, Pendidikan, dan Permainan.

Materi keragaman budaya Indonesia merupakan materi yang membahas tentang kebhinnekaan, ciri khas dan keunikan di setiap daerah meliputi suku bangsa, adat istiadat (pakaian

adat, tarian adat, lagu daerah), kekayaan alam, serta bagaimana cara kita menghargai keragaman budaya yang ada di setiap daerah di Indonesia. Pada umumnya materi keragaman budaya terdapat pada buku paket siswa yang berisi contoh-contoh gambar dan daftar adat istiadat setiap daerah beserta beberapa penjelasannya.

Berdasarkan hasil observasi di kelas III SD N Kotagede 5 Yogyakarta pada bulan Juli sampai September 2016 dan hasil wawancara dengan guru kelas III pada bulan Oktober 2016 tentang mata pelajaran PKn dan penggunaan media pembelajaran di kelas III diketahui bahwa: 1) anak-anak tidak banyak yang suka dengan mata pelajaran PKn, 2) berdasarkan daftar nilai tahun-tahun sebelumnya, nilai PKn materi keragaman budaya Indonesia selalu lebih rendah dari nilai materi yang lain, 3) media yang digunakan guru dalam menyampaikan materi keragaman budaya Indonesia masih terbatas yaitu berupa buku teks, LCD, dan media gambar, dan 4) sumber belajar yang digunakan berupa buku paket dan LKS.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara tersebut, dapat kita ketahui bahwa materi keberagaman budaya belum diajarkan secara efektif di kelas. Padahal banyak manfaat dengan mempelajari materi keberagaman budaya Indonesia ini yaitu sebagai berikut: 1) menumbuhkan sikap nasionalisme, 2) alat pemersatu bangsa, 3) identitas bangsa di mata internasional, 4) ikon pariwisata nasional, 5) memupuk sikap toleransi, serta 6) sumber pengetahuan bagi dunia.

Guru kelas III juga menjelaskan bahwa media yang digunakan dalam menyajikan materi keberagaman budaya biasanya menggunakan gambar-gambar yang dicetak menggunakan kertas

HVS. Kartu gambar yang digunakan oleh guru tersebut jumlahnya terbatas, sehingga tidak semua siswa bisa menggunakan dan mengamati secara langsung. Siswa memperhatikan apa yang dijelaskan oleh guru dengan menyimak berdasarkan buku paket masing-masing dan memperhatikan siswa lain yang sedang bekerja di depan kelas. Oleh karena itu, selama ini guru mengatasi permasalahan tersebut selain menggunakan kartu gambar guru juga menjelaskan materi dengan bantuan gambar yang ditayangkan menggunakan LCD. Tujuan penggunaan LCD tersebut yaitu sebagai sarana agar siswa yang tidak maju juga memperhatikan. Namun dengan cara tersebut, guru menjadi dua kali kerja karena menyiapkan dua macam media yang digunakan dalam sekali pembelajaran, pun dengan waktu pembelajaran yang terbatas.

Guru kelas III tersebut mengatakan bahwa belum ada inovasi penggunaan media atau cara lain dalam pembelajaran materi keberagaman budaya tersebut sehingga pembelajaran setiap tahunnya selalu demikian. Padahal untuk mengembangkan siswa, perlu adanya strategi dan pendekatan yang sesuai dengan tingkat perkembangan siswa agar siswa tertarik untuk belajar, mudah memahami materi yang disampaikan dan membuat pembelajaran lebih bermakna. Hal ini sejalan dengan pendapat Black (Johnson, 2008: 198) yang menyatakan bahwa satu-satunya yang perlu guru lakukan adalah menarik perhatian siswa.

Inovasi pengembangan media yang menarik dengan substansi yang dikhususkan (materi keragaman budaya) sangat penting dilakukan. Pengembangan media ini dapat membantu siswa untuk belajar secara langsung. Sebagaimana yang

dikatakan oleh Piaget (Izzaty, 2013: 104) bahwa masa kanak-kanak akhir berada dalam tahap operasional konkret dalam berpikir (usia 7-12 tahun). Anak-anak menggunakan operasi mental untuk memecahkan masalah yang aktual dan konkret.

Media merupakan alat yang digunakan sebagai penyalur informasi dan membantu dalam proses pembelajaran. Hal ini sependapat dengan Gagne (Sadiman, 2009: 6-7) yang menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang untuk belajar. Selain itu, *National Education Assotiation/ NEA* menjelaskan media merupakan bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak atau audiovisual serta peralatannya. Media pembelajaran digunakan agar materi yang disampaikan lebih cepat dipahami oleh siswa. Media menjadikan konsep yang diberikan tidak bersifat abstrak, sehingga dapat diterima oleh siswa dengan lebih baik. Pembelajaran melalui perbuatan nyata yang tidak hanya sekedar hafalan perlu dilakukan agar konsep yang diberikan dapat mengendap dan bertahan lama di memori siswa. Oleh karena itu, penggunaan media dapat membuat pembelajaran menjadi bermakna bagi siswa. Sebagaimana yang dikatakan oleh Ausubel (Johnson, 2008) bahwa belajar bermakna (*meaning learning*) adalah suatu proses pembelajaran dimana siswa lebih mudah memahami dan mempelajari, karena guru mampu dalam memberi kemudahan bagi siswa sehingga mereka mudah mengaitkan pengalaman atau pengetahuan yang sudah ada dalam pikirannya.

Siswa kelas III sekolah dasar yang termasuk dalam masa kanak-kanak akhir, selain berpikir secara langsung dan konkret, mereka senang

belajar dengan cara bermain. Sebagaimana yang dikatakan oleh Hariyanto (2008: 61) bahwa anak usia SD menyukai kegiatan yang menyenangkan, penuh keceriaan, dan sarat dengan nilai-nilai permainan. Jika menginginkan siswa senang terhadap belajar maka perlu membuat suasana gembira agar anak nyaman belajar. Oleh karena itu, Sunar (2008: 61) mengatakan bahwa salah satu hal yang dapat dilakukan agar siswa dapat belajar sambil bermain yaitu dengan memodifikasi media permainan menjadi media pembelajaran. Salah satu media permainan yang dapat dimodifikasi menjadi media pembelajaran yaitu ular tangga. Hal tersebut dikarenakan ular tangga tidak asing di kalangan anak dan mudah cara memainkannya.

Berdasarkan uraian dan permasalahan di atas, maka peneliti melakukan penelitian *Research and Development (R&D)* mengenai pengembangan *Board Game* Ular Tangga Berbasis Keragaman Budaya untuk Kelas III SD N Kotagede 5 Yogyakarta. Pengembangan *Board Game* Ular Tangga Berbasis Keragaman Budaya ini selain dapat mengatasi keterbatasan media, juga diharapkan mampu mengatasi permasalahan pada pembelajaran terutama dalam menyajikan materi keberagaman budaya Indonesia secara khusus, mengefektifkan pembelajaran materi keberagaman budaya Indonesia, serta menjadikan materi keberagaman budaya Indonesia menarik dan bermakna bagi siswa. *Board Game* Ular Tangga Berbasis Keragaman Budaya juga dapat meningkatkan motivasi belajar, meningkatkan hasil belajar siswa, serta mampu membangun sifat kompetitif yang positif pada diri siswa. *Game* mempunyai sifat dasar menantang, menyenangkan dan membuat ketagihan bagi siapa yang memainkannya. Tetapi tidak semua bentuk *game*

memberikan dampak positif bagi siswa, sehingga perlu dikembangkan *game* yang bersifat edukatif.

Ular tangga merupakan salah satu jenis permainan papan yang sudah dikenal berbagai kalangan. Sebagaimana penelitian yang dilakukan oleh Yuliyanto (2016) menjelaskan bahwa *game* ular tangga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran administrasi pajak kelas XI. *Game* yang digunakan dalam penelitian tersebut bersifat konvensional atau belum berbentuk multimedia komputer. Sedangkan Lestiyorini (2016) mengembangkan *game* ular tangga dengan menggunakan aplikasi *Macromedia Flash 8*. *Game* ular tangga ini dikembangkan pada mata pelajaran Matematika materi operasi bilangan bulat kelas V SD. Penelitian yang dilakukan oleh Yuliyanto (2016) dan Lestiyorini (2016) membuktikan bahwa *game* ular tangga yang dikembangkan mampu membantu proses belajar anak dengan tingkat *usabilitas* yang baik.

Peneliti bermaksud untuk membuat suatu *Board Game* ular tangga konvensional berbasis keragaman budaya. *Board Game* Ular Tangga Berbasis Keragaman Budaya tidak hanya secara khusus digunakan untuk menyampaikan materi keberagaman budaya Indonesia yang termasuk mata pelajaran PKn saja. Namun *board game* ini dapat digunakan untuk pembelajaran tematik. Penggunaannya dapat dikaitkan dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia, Ilmu Pengetahuan Alam, Ilmu Pengetahuan Sosial, Pendidikan Agama, maupun Matematika. Di dalam silabus tematik kelas III tahun 2013, materi keberagaman budaya masuk dalam tema Kegemaran, Pendidikan, dan Permainan. Selain alasan tersebut, peneliti memilih *Board Game* ular tangga karena

beberapa alasan lain yaitu : 1) berdasarkan karakteristik siswa kelas III SD, anak-anak dalam tahap operasional konkret yang belajar secara langsung dan masih suka dengan dunia bermain, 2) permainan ular tangga sudah banyak di kenal anak, dan 3) permainan menjadikan pembelajaran menjadi bermakna bagi anak.

Dalam penelitian ini, peneliti mengambil judul “Pengembangan *Board Game* Ular Tangga Berbasis Keragaman Budaya Untuk Kelas III SD N Kotagede 5 Yogyakarta”.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*).

Prosedur Pengembangan

Prosedur atau langkah-langkah pengembangan dalam penelitian ini mengacu pada prosedur pengembangan ADDIE (1978) yang terdiri atas lima langkah pengembangan. Langkah-langkah tersebut adalah sebagai berikut: analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

Dari lima langkah pengembangan tersebut, penelitian ini dilakukan sampai dengan langkah keempat yaitu implementasi (*implementation*). Hal ini dikarenakan keterbatasan waktu dan biaya untuk menyebarkan produk yang dikembangkan.

Validasi dan Uji Coba Produk

1. Validasi

Validasi dilakukan oleh ahli media yaitu Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar FIP UNY (Ibu Unik Ambarwati, M.Pd.) dan ahli materi yaitu

2. Uji Coba Produk

- a. Uji coba kelompok awal, yaitu produk diujicobakan kepada 2 orang siswa dari kelas III SD N Kotagede 5 Yogyakarta.
- b. Uji coba lapangan, yaitu produk diujicobakan kepada 12 orang siswa dari kelas III SD N Kotagede 5 Yogyakarta.

Setting dan Subjek Penelitian

Penelitian pengembangan *Board Game* Ular Tangga Berbasis Keragaman Budaya di SD N Kotagede 5 Yogyakarta. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III SD N Kotagede 5 Yogyakarta sebanyak 14 orang siswa.

Jenis dan Sumber Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif didapatkan dari penilaian angket oleh ahli media, ahli materi, dan subjek uji coba (siswa kelas III SD N Kotagede 5 Yogyakarta). Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara, observasi dan komentar/saran yang diberikan oleh ahli media, ahli materi, dan siswa.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam media ini adalah angket, wawancara, dan observasi.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan statistik deskriptif kuantitatif kemudian dikonversikan ke data kualitatif dengan skala 5 untuk mengetahui kualitas produk oleh ahli materi dan ahli media. Langkah yang digunakan menggunakan pengkategorian oleh Eko Putro Widoyoko. Lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 1. Konversi Data Kualitatif (Eko Putro Widoyoko (2010: 238).

Rumus	Rerata Skor	Kriteria
$X > X_i + 1,8 S_{bi}$	>4,2	Sangat Baik
$X_i + 0,6 \times S_{bi} < X < X_i + 1,8 \times S_{bi}$	>3,4 – 4,2	Baik
$X_i - 0,6 \times S_{bi} < X < X_i + 0,6 \times S_{bi}$	>2,6 – 3,4	Cukup
$X_i - 1,8 \times S_{bi} < X \leq X_i - 0,6 \times S_{bi}$	>1,8 – 2,6	Kurang
$X \leq X_i - 1,8 \times S_{bi}$	$\leq 1,8$	Sangat Kurang

Keterangan:

X_i (rerata ideal) = $\frac{1}{2}$ (skor maksimum ideal + skor minimum ideal)

S_{bi} = $\frac{1}{6}$ (skor maksimum ideal – skor minimum ideal)

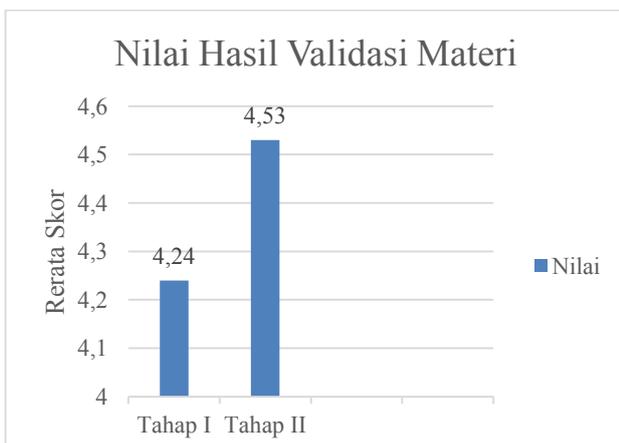
X = skor empiris

Dalam penelitian ini, secara keseluruhan produk yang dikembangkan dianggap sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Validasi Ahli Materi

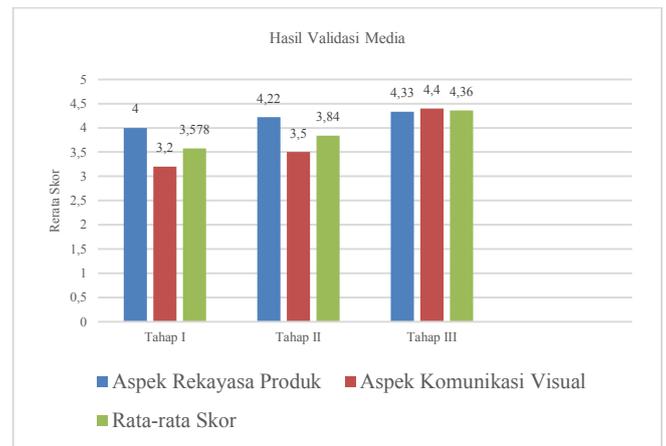
Hasil penilaian ahli materi tahap pertama memperoleh skor rata-rata 4,24 dengan kriteria sangat layak. Hasil penilaian ahli materi tahap kedua memperoleh skor rata-rata 4,53 dengan kriteria sangat layak. Gambaran tentang hasil penilaian ahli materi dapat dilihat pada diagram sebagai berikut.



Gambar 1. Diagram Tahapan Hasil Validasi Ahli Materi

2. Validasi Ahli Media

Hasil penilaian ahli media tahap pertama memperoleh skor rata-rata 3,578 dengan kriteria layak. Hasil penilaian ahli media tahap kedua memperoleh skor rata-rata 3,84 dengan kriteria layak. Hasil penilaian ahli media tahap ketiga memperoleh skor rata-rata 4,36 dengan kriteria sangat layak. Gambaran tentang hasil penilaian ahli media dapat dilihat pada diagram batang di bawah ini.



Gambar 2. Diagram Tahapan Hasil Validasi Ahli Media

3. Uji Coba Kelompok Awal

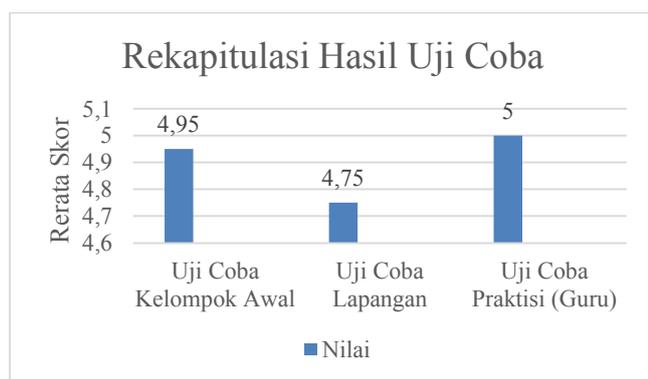
Uji coba kelompok awal dilakukan dengan responden 2 orang siswa kelas III SD N Kotagede 5 Yogyakarta. Hasil penilaian pada tahap uji coba kelompok awal memperoleh skor rata-rata 4,95 dengan kriteria sangat layak. Hasil observasi menunjukkan bahwa *Board Game* Ular Tangga Berbasis Keragaman Budaya dapat membuat siswa antusias dan pembelajaran terpusat pada siswa (*student center*). Selain itu, siswa juga dapat belajar sambil bermain, sehingga mampu membuat siswa menambah wawasan tentang keragaman budaya di Indonesia sambil bermain.

4. Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan dilakukan dengan responden 12 orang siswa kelas III SD N Kotagede

5 Yogyakarta. Hasil penilaian pada tahap uji coba lapangan utama memperoleh skor rata-rata 4,75 dengan kriteria sangat layak. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa sangat antusias dalam melaksanakan pembelajaran menggunakan *Board Game* ular tangga berbasis keragaman budaya. Selain itu, siswa juga banyak yang menginginkan untuk memiliki media.

Gambaran tentang hasil uji coba media dapat dilihat pada diagram batang di bawah ini.



Gambar 3. Diagram Hasil Uji Coba

Produk *Board Game* Ular Tangga Berbasis Keragaman Budaya untuk siswa kelas III SD N Kotagede 5 telah selesai dikembangkan melalui beberapa tahap.

Pengembangan *Board Game* Ular Tangga Berbasis Keragaman Budaya menggunakan model pengembangan ADDIE, sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Dick and Carry (1996) bahwa ada lima tahapan dalam model ADDIE yaitu tahap analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Namun pada penelitian ini, peneliti hanya sampai pada tahap implementasi. Peneliti memilih model ini karena sederhana dan sistematis serta mudah untuk dipelajari. Adapun penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa *Board Game* Ular

Tangga Berbasis Keragaman Budaya dengan judul media “Ular Tangga Kebudayaan”.

Tahap pertama adalah analisis. Pada tahap ini peneliti melakukan analisis kurikulum, analisis kebutuhan siswa, dan analisis kompetensi. Ketiga kegiatan analisis ini menggunakan metode observasi, wawancara, dan angket respon siswa. Pada tahap ini ketiga kegiatan analisis dimaksudkan untuk mengetahui permasalahan dalam pembelajaran di kelas III SD N Kotagede 5 Yogyakarta. Peneliti juga melakukan kajian terhadap teori-teori maupun hasil penelitian sehingga didapatkan sebuah ide untuk membuat media pembelajaran yang akan dikembangkan.

Tahap kedua adalah desain (*design*). Pada tahap kedua ini yang dilakukan peneliti adalah merancang desain produk awal, merancang materi, merancang peraturan, dan merancang instrumen penilaian produk.

Tahap ketiga adalah pengembangan (*development*). Pada tahap ini yang dilakukan peneliti adalah memproduksi media awal, melakukan validasi dari segi materi dan segi media, serta melakukan revisi media berdasarkan saran dari ahli media dan ahli materi. Validasi produk dilakukan kepada orang yang berkompeten dibidangnya. Validasi media dilakukan kepada ahli media (dosen inovasi media pembelajaran jurusan Pendidikan Sekolah Dasar FIP UNY) dan ahli materi (dosen Pendidikan Kewarganegaraan jurusan Pendidikan Sekolah Dasar FIP UNY).

Validasi kepada ahli materi dilakukan sebanyak dua tahap. Validasi tahap pertama memperoleh skor rata-rata 4,24 dengan kriteria sangat layak. Namun, masih ada saran dan masukan dari ahli materi. Setelah dilakukan revisi sesuai saran dan masukan dari ahli materi, peneliti

melakukan validasi tahap kedua. Validasi tahap kedua memperoleh skor rata-rata 4,53 dengan kriteria sangat layak. Validasi kepada ahli materi berhenti pada tahap kedua. Setelah melakukan validasi, validator memberikan rekomendasi bahwa media yang dikembangkan layak untuk diujicobakan tanpa revisi.

Validasi kepada ahli media dilakukan sebanyak tiga tahap. Validasi tahap pertama memperoleh skor rata-rata 3,578 dengan kriteria layak. Setelah dilakukan revisi sesuai saran dan masukan dari ahli media, peneliti melakukan validasi tahap kedua. Validasi media tahap kedua memperoleh skor rata-rata 3,84 dengan kriteria layak. Setelah dilakukan revisi sesuai saran dan masukan dari ahli media, peneliti melakukan validasi tahap kedua. Validasi media tahap ketiga memperoleh skor rata-rata 4,36 dengan kriteria sangat layak. Setelah selesai melakukan validasi tahap ketiga, validator memberikan rekomendasi bahwa media layak untuk diujicobakan tanpa revisi.

Uji coba dilakukan melalui dua tahap yaitu uji coba kelompok awal yang dilakukan oleh 2 orang siswa dan uji coba lapangan yang dilakukan oleh 12 orang siswa. Selain itu, pada saat uji coba lapangan media yang dikembangkan dinilai oleh seorang praktisi yaitu guru kelas III SD Kotagede 5 Yogyakarta.

Hasil uji coba kelompok awal menunjukkan respon siswa 4,95 dalam kategori sangat layak, dan hasil uji coba lapangan menunjukkan respon siswa 4,75 dalam kategori sangat layak. Sedangkan berdasarkan respon guru sebagai praktisi mendapat respon skor 5,00 dalam kriteria sangat layak. Dengan demikian, produk yang dikembangkan yaitu *Board Game* Ular Tangga

Berbasis Keragaman Budaya layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran dalam materi keragaman budaya Indonesia untuk siswa kelas III Sekolah Dasar.

Penyusunan media yang dikembangkan ini didasari oleh permasalahan yang ditemukan peneliti dalam pembelajaran PKn di kelas III SD N Kotagede 5. Permasalahan yang ada diantaranya adalah kurang minatnya siswa terhadap mata pelajaran PKn dan belum adanya media untuk PKn yang menarik perhatian siswa. Oleh karena itu, perlu adanya inovasi media yang dapat menarik perhatian siswa sehingga siswa ada kemauan lebih untuk belajar PKn.

Media ular tangga yang dikembangkan ini menekankan pada pembelajaran aktif (*student center*). Pembelajaran disertai kegiatan aktif lebih bermakna bagi siswa. Pada tahap uji coba siswa melakukan pembelajaran secara mandiri sesuai dengan instruksi yang terdapat pada buku panduan media, sedangkan peran guru bertindak sebagai pendamping siswa dan fasilitator. Pada proses uji coba siswa terlihat sangat antusias dalam melaksanakan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Izzaty (2013: 115) bahwa masa anak-anak akhir memiliki rasa ingin tahu yang tinggi.

Berdasarkan deskripsi validitas produk yang telah disajikan, maka produk berupa media yang dikembangkan telah memenuhi kriteria. Hal ini didukung dengan hasil validasi dari ahli materi dan ahli media. Berdasarkan hasil validasi dari ahli materi, *Board Game* Ular Tangga Berbasis Keragaman Budaya telah memenuhi beberapa kriteria-kriteria yang sesuai dengan pendapat Sisilana & Riyana (2008: 70-73) yang menyebutkan bahwa media layak dan sesuai dengan dengan tujuan. Tujuan pengembangan

media ini adalah untuk menyampaikan materi keragaman budaya Indonesia dengan cara yang lebih menarik, meningkatkan rasa ingin tahu siswa terhadap materi yang disampaikan, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran berdasarkan Kompetensi Dasar dan Indikator pada silabus yang berlaku. Media yang dikembangkan dikatakan sesuai dengan kriteria ini berdasarkan hasil penilaian ahli materi yaitu kesesuaian materi pada media dengan Kompetensi Dasar mendapatkan skor 5, kesesuaian materi pada media dengan indikator mendapatkan skor 4, kesesuaian materi pada media dengan tujuan pembelajaran mendapatkan skor 4, interaktivitas siswa dengan media mendapatkan skor 5, kebermaknaan materi mendapatkan skor 5, dan kemudahan pembelajaran untuk dipahami mendapatkan skor 5.

Hasil penilaian-penilaian tersebut juga sesuai dengan aspek kelayakan media sebagaimana pendapat Supriadi (2016: 3-5) yang menyebutkan bahwa aspek kelayakan media dilihat dari aspek pembelajaran adalah kejelasan tujuan pembelajaran, relevansi tujuan pembelajaran dengan SK/ KD/ kurikulum, interaktivitas, kelengkapan dan kedalaman materi, kontekstual, aktual, kemudahan untuk dipahami, sistematis, runtut, serta kebermaknaan materi.

Berdasarkan muatan materi pembelajaran, materi yang dicantumkan dalam media sudah sesuai. Materi pembelajaran yang ditekankan pada media ini adalah tentang keberagaman budaya Indonesia. Media yang dikembangkan dikatakan sesuai dengan kriteria ini berdasarkan hasil penilaian ahli materi yaitu ketepatan cakupan materi mendapatkan skor 4, kelengkapan cakupan soal mendapatkan skor 4, kesesuaian urutan materi

mendapatkan skor 4, kualitas penyajian materi dan keterkini materi mendapatkan skor 5, serta kebenaran materi dan keruntutan penyajian soal mendapatkan skor 4.

Berdasarkan kesesuaian media dan isi dengan karakteristik siswa, media ini sudah sesuai. Karakteristik siswa kelas III ada dimana siswa mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi sebagaimana pendapat Desmita (2009: 35) bahwa anak usia sekolah dasar cenderung lebih senang bermain, bergerak, bekerja dalam kelompok, dan melakukan sesuatu secara langsung. Media yang dikembangkan adalah media permainan yang digunakan secara berkelompok, sehingga media ini sesuai dengan pendapat tersebut. Selain itu penilaian dari ahli materi menyebutkan kesesuaian penggunaan bahasa dengan perkembangan siswa mendapatkan skor 4 dan kesesuaian materi dengan perkembangan siswa mendapatkan skor 5.

Berdasarkan hasil validasi dari ahli media, *Board Game* Ular Tangga Berbasis Keragaman Budaya telah memenuhi beberapa kriteria-kriteria yang sesuai dengan pendapat Supriadi (2016: 3-5) tentang aspek kelayakan media dilihat dari aspek rekayasa media dan komunikasi visual. Berdasarkan aspek rekayasa media dinilai dari aspek efisien, *maintainable*, *usabilitas*, ketepatan memilih aplikasi dan kebermaknaan bagi peserta didik.

Secara efisiensinya, proses pengembangan media ini membutuhkan waktu \pm 2 bulan sampai pada proses validasi. Sehingga dapat dikatakan prosesnya belum efisien. Namun dalam penggunaan media, media ini ada batasan waktu penggunaan sehingga sesuai dengan jam pembelajaran yang diberikan. Selain itu media ini

juga bisa digunakan di luar jam pembelajaran sebagai sumber belajar tambahan.

Media ini juga *maintainable* (mudah dikelola) dan *usability*. *Board Game* Ular Tangga Berbasis Keragaman Budaya sudah dikatakan layak dan sesuai karena mudah dalam pengelolaan dan penggunaannya. Berdasarkan penilaian dari ahli media menyebutkan kemudahan dibawa kemana-mana, penggunaan media dapat menciptakan kompetensi yang sehat antar siswa dan media bisa digunakan secara independen mendapatkan skor 4, kemudahan penggunaan media mendapatkan skor 5, kejelasan petunjuk penggunaan media (buku panduan) media mendapatkan skor 5, dan keamanan media bagi siswa mendapatkan skor 4.

Dari pemilihan aplikasi yang digunakan untuk pengembangan, untuk media ini sudah sesuai. Aplikasi yang digunakan untuk mengembangkan adalah *Coreldraw X4*. *Coreldraw X4* digunakan untuk mendesain papan permainan, kartu budaya, kartu adat, kartu jawaban, dan buku panduan permainan.

Berdasarkan hasil uji coba, siswa sangat antusias untuk menggunakan media dan siswa juga memperoleh pengetahuan yang lebih banyak. Hal ini terlihat pada saat pelaksanaan uji coba siswa senang dan antusias menggunakan media. Dengan dibatasi waktu selama 30 menit dalam satu putaran permainan, mereka mengungkapkan bahwa waktunya kurang lama untuk *mengeksplor* budaya-budaya lebih banyak lagi. Selain itu, siswa bermain dengan *enjoy*. Sedangkan siswa yang belum main berebut untuk segera memainkan media. Berdasarkan hasil uji coba dapat disimpulkan bahwa penggunaan media yang efektif adalah digunakan oleh maksimal 4 siswa.

Hal ini dikarenakan, pada uji coba kelompok awal yang dilakukan oleh 2 siswa, dapat diketahui siswa kurang dalam bertukar pikiran, sehingga masih kurang efektif. Sedangkan pada uji coba lapangan yang dilakukan oleh 12 siswa dengan masing-masing media digunakan oleh 6 siswa, dapat diketahui bahwa waktu yang digunakan terlalu lama jika akan menyelesaikan, siswa terlalu gaduh, dan posisi setiap siswa dalam menggunakan media tidak tepat.

Berdasarkan penilaian dari ahli media menyebutkan kesesuaian media dengan karakteristik siswa mendapatkan skor 4, kebermaknaan media dalam mendukung pembelajaran mendapatkan skor 5, dan penggunaan media dapat meningkatkan aktivitas belajar mendapatkan skor 4.

Berdasarkan aspek komunikasi visual, media dinilai berdasarkan aspek komunikatif, kesederhanaan, tata letak (*layout*), pemilihan warna, dan desain. Media dikatakan layak sesuai kriteria komunikatif karena media yang dikembangkan menggunakan bahasa sederhana yang mudah dipahami siswa. Selain itu, media dapat dilihat secara langsung oleh siswa dengan jelas oleh siswa karena digunakan secara berkelompok. Berdasarkan penilaian dari ahli media menyebutkan kesesuaian ukuran media apabila digunakan secara berkelompok mendapatkan skor 5.

Dari sisi kesederhanaan, media yang dikembangkan adalah media ular tangga konvensional yang terdiri dari papan permainan, bidak, dadu, kartu soal dan kartu jawaban. Sehingga dalam penggunaannya siswa dapat dengan mudah memahami karena penggunaannya sama seperti bermain ular tangga pada umumnya.

Berdasarkan penilaian ahli media menyebutkan bahwa ketepatan komposisi warna mendapatkan skor 5. Hal ini sesuai juga dengan pendapat Pujiriyanto (2005: 1) bahwa pemilihan warna sangat penting dalam menentukan respon siswa. Dan jika media digunakan untuk anak-anak maka perlu memilih warna-warna yang cerah untuk memberikan kesan ceria (Pujiriyanto. 2005: 38-69). Dalam media yang dikembangkan warna yang digunakan secara kompleks adalah warna hijau toska muda.

Berdasarkan *contain* desain, media ini sudah sesuai berdasarkan penilaian tata letak (*layout*), tulisan (teks), dan ilustrasi (gambar). Berdasarkan pendapat Pujiriyanto (2005: 1) mendesain tulisan agar dapat terbaca perlu memperhatikan ukuran huruf, bentuk huruf, tebal-tipisnya huruf, jarak antahuruf, jarak antarkata, dan jarak antarbaris. Berdasarkan pendapat ahli media menyebutkan kesesuaian jenis huruf dengan tingkat perkembangan siswa dan keterbacaan tulisan apabila digunakan secara berkelompok mendapatkan skor 4, sedangkan kesesuaian ukuran huruf apabila digunakan secara berkelompok mendapatkan skor 5. Sebagaimana pendapat Pujiriyanto (2005: 1) kriteria ilustrasi pada media antara lain: a) menarik perhatian, b) merangsang minat pengguna media terhadap keseluruhan pesan, c) menonjolkan keistimewaan media, dan d) menciptakan suasana. Berdasarkan penilaian ahli media menyebutkan kesesuaian penggunaan gambar dengan objek yang bersangkutan mendapatkan skor 4 dan kualitas tampilan mendapatkan skor 4.

Secara keseluruhan hasil validasi ahli materi adalah 4,53 dengan kriteria sangat layak, dan hasil validasi ahli media adalah 4,36 dengan kriteria

sangat layak. Dalam semua tahap uji coba mendapatkan kriteria sangat layak dari siswa dan guru. Hasil Uji coba kelompok awal menunjukkan respon siswa 4,95 dalam kategori sangat layak, hasil uji coba lapangan menunjukkan respon siswa 4,75 dalam kategori sangat layak, dan berdasarkan respon guru sebagai praktisi mendapat respon skor 5,00 dalam kriteria sangat layak.

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa validasi oleh ahli materi termasuk dalam kriteria sangat layak (4,53). Hasil validasi oleh ahli media menunjukkan kriteria sangat layak (4,36). Hasil respon siswa pada uji coba kelompok awal menunjukkan kriteria sangat layak (4,95). Hasil respon siswa pada uji coba lapangan menunjukkan kriteria sangat layak (4,75). Hasil respon praktisi (guru) pada uji coba lapangan menunjukkan kriteria sangat layak (5,00). Berdasarkan hasil tersebut, *Board Game* Ular Tangga Berbasis Keragaman Budaya untuk kelas III SD yang dihasilkan layak digunakan untuk pembelajaran matematika kelas III SD.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti memberikan saran kepada beberapa pihak yaitu:

1. Guru
 - a. Guru sebaiknya menggunakan media serupa dalam materi lain atau mata pelajaran lain.
 - b. Guru sebaiknya dapat mengembangkan media pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik siswa di kelas untuk materi atau mata pelajaran lain.

2. Peneliti
 - a. Peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian mengenai keefektifan media *Board Game* Ular Tangga Berbasis Keragaman Budaya untuk kelas III SD.
 - b. Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan *Board Game* untuk materi lain atau mata pelajaran lain.

Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Administrasi Pajak Kelas XI Akuntansi Smk Negeri 1 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016. *Skripsi*, tidak dipublikasikan. Universitas Negeri Yogyakarta.

DAFTAR PUSTAKA

- Desmita. (2009). *Psikologi Perkembangan Anak*. Bandung: Rosdakarya
- Hariyanto, Agus. (2009). *Membuat Siswa Anda Cepat Pintar Membaca*. Jogjakarta: Diva Press
- Izzaty, R. Eka, dkk. (2013). *Perkembangan Siswa*. Yogyakarta: UNY Press
- Johnson, LouAnne. (2008). *Pengajaran yang Kreatif dan Menarik*. San Fransisco: PT Indeks
- Lestiyorini, D. (2015). Game Edukasi Ular Tangga pada Mata Pelajaram Matematika Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Skripsi*, tidak dipublikasikan. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Pujiriyanto. (2005). *Desain Grafis Komputer*. Yogyakarta : C.V Andi Offset
- Riyana, Cepi & Susilana, Rudi. (2008). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima
- Sadiman, S. Arief, dkk. (2009). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada
- Sunar, D. Prasetyo. (2008). *Rahasia Mengajarkan Gemar Membaca pada Siswa Sejak Dini*. Yogyakarta: Think
- Supriyadi, Rosyid. (2016). *Media Pembelajaran Interaktif Perangkat Lunak Pengolah Angka Untuk Kelas XI SMA N 2 Wates*. *Jurnal Fakultas Teknik UNY* (Halaman 4-5).
- Yulianto, Nanang. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk