

PENGEMBANGAN MEDIA SNAKE BOARD GAME PADA MATERI MACAM-MACAM PEKERJAAN UNTUK SISWA KELAS IV MI MUHAMMADIYAH DOUDO.

Tiara Novita Lestari^a, Arya Setya Nugroho^b Iqnatia Alfiansyah^c
Program Studi PGSD, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah
Gresik

novitatiara234@gmail.com , Aryasetya@umg.ac.id , iqnatia@umg.ac.id

Abstrak

Latar belakang dari permasalahan penelitian pengembangan ini adalah minimnya materi muatan IPS pemanfaatan media pembelajaran sekedar dalam gambar-gambar sederhana, keterbatasan waktu dari pendidik juga menyebabkan tidak terciptanya media yang secara khusus untuk pembelajaran IPS. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran Media Snake Board Game pada Materi Macam-macam Pekerjaan untuk Siswa Kelas IV MI Muhammadiyah Doudo dan mengetahui kevalidan, respon peserta didik serta efektifitas media pembelajaran Media Snake Board Game pada Materi Macam-macam Pekerjaan . Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang menggunakan metode penelitian ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Subjek penelitian ini adalah kelas IV MI Muhammadiyah Doudo , yang terdiri dari 8 peserta didik serta 2 validator ahli media dan 2 validator ahli materi yang ahli dalam bidangnya. Teknik pengumpulan data dan instrument menggunakan lembar validasi, angket respon peserta didik dan tes hasil belajar. Hasil penelitian diperoleh bahwa pengembangan media pembelajaran Snake Board Game sesuai dengan kualitas media pembelajaran, yaitu: a) hasil validasi media Snake Board Game yang dilakukan oleh 2 validator ahli media diperoleh rata-rata validasi media sebesar 90,62% dikategorikan sangat valid. serta 2 validator ahli materi memperoleh presentase rata-rata 86,25% kategori sangat valid, b) Respon peserta didik yang telah dihitung memperoleh skor sebesar 90,75%. Hasil yang diperoleh termasuk dalam kategori sangat baik dan dapat digunakan pada proses pembelajaran. c) media pembelajaran dikategorikan efektif, Hasil nilai rata-rata tes memperoleh skor 97,5 dan seluruh peserta didik mendapatkan nilai diatas KKM yaitu 75 dan tuntas belajar pada kegiatan tes dengan mendapatkan persentase 100%.

Kata Kunci : Pengembangan Media, Model Penelitian ADDIE, Media Pembelajaran Snake Board Game

Abstract

The background to this development research problem is the lack of social studies content material, the use of learning media only in simple pictures, the limited time of educators also means that media specifically for social studies learning is not created. This research aims to determine the development of learning media Snake Board Game Media on Various Occupations Material for Class IV MI Muhammadiyah Doudo Students and determine the validity, response of students and the effectiveness of the Snake Board Game Media learning media on Various

Article History

Received: September 2024
Reviewed: September 2024
Published: September 2024

Plagiarism Checker No 234

Prefix DOI : Prefix DOI :
10.8734/Sindoro.v1i2.365

Copyright : Author
Publish by : Sindoro



This work is licensed under
a [Creative Commons](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)
[Attribution-NonCommercial](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)
[4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

Occupations Material. This type of research is development research using the ADDIE research method (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The subject of this research is class IV MI Muhammadiyah Doudo, which consists of 8 students as well as 2 media expert validators and 2 material expert validators who are experts in their fields. Data collection techniques and instruments use validation sheets, student response questionnaires and learning outcomes tests. The research results showed that the development of the Snake Board Game learning media was in accordance with the quality of the learning media, namely: a) the results of the Snake Board Game media validation carried out by 2 media expert validators obtained an average media validation of 90.62% which was categorized as very valid. and 2 material expert validators obtained an average percentage of 86.25% in the very valid category, b) The calculated student responses obtained a score of 90.75%. The results obtained are included in the very good category and can be used in the learning process. c) learning media is categorized as effective, the average test score results in a score of 97.5 and all students get a score above the KKM, namely 75 and complete learning in the test activity by getting a percentage of 100%.

Keywords: *media development, ADDIE research model, Snake Board Game learning media.*

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran merupakan kegiatan utama sekolah. Menurut (Junaedi, 2019) pembelajaran adalah segala upaya yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses belajar pada diri siswa. Proses pembelajaran akan terjadi manakala terdapat hubungan timbal balik antara guru dan siswa dengan lingkungannya dalam rangka mencapai tujuan pendidikan yang ditentukan. Peran pendidik sangat penting dalam hal mengarahkan siswa memiliki pribadi yang bertanggung jawab (Nugroho, 2018). Pendidikan bukan hanya mengembangkan intelektual saja, tetapi mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki oleh siswa.

Dalam proses pembelajaran, guru mempunyai peranan yang sangat penting yaitu menentukan metode pembelajaran yang efektif dan mendukung siswa mendapatkan pengalaman belajar yang berharga (Sulistyo, 2016). Pembelajaran yang ada disekolah dasar memiliki proses yang dapat menentukan keberhasilan pembelajaran tersebut yang mana proses pembelajaran itu didesain dan ditentukan oleh guru (Alfiansyah, 2018). Perhatian guru pada proses pembelajaran di kelas dapat mempengaruhi prestasi dan hasil belajar siswa, karena penggunaan metode pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Proses pembelajaran yang berlangsung biasanya siswa lebih banyak mempelajari tentang teori saja yang membuat siswa kurang memahami materi pelajaran yang disampaikan. Hal ini didukung oleh pernyataan dari (Nurrita, 2018) Pembelajaran di kelas lebih diarahkan pada kemampuan anak untuk memahami materi pelajaran. Sedangkan teori yang di pelajari siswa kurang adanya penerapan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini menyebabkan siswa kurang mengerti lebih dalam dari materi suatu pelajaran. Hasil proses belajar yang baik dapat dicapai melalui interaksi dari berbagai faktor yang saling mendukung satu sama lain, salah satu faktor penting dalam kegiatan pembelajaran adalah menggunakan variasi media pembelajaran.

Menurut Hamka, 2018 bahwa media pembelajaran adalah alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara tenaga pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien (Nurfadhillah & 4A, 2021). Penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar memiliki pengaruh yang besar terhadap alat-alat indra. Terhadap pemahaman isi pelajaran, secara nalar dapat dikemukakan bahwa dengan penggunaan media akan lebih menjamin pemahaman yang lebih baik pada siswa

(Jalinus & Ambiyar, 2016). Penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam meningkatkan minat belajar siswa dan memudahkan siswa dalam hal belajar, karena media dapat membuat hal-hal yang bersifat abstrak menjadi lebih kongkrit (nyata).

Penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif dapat menyebabkan peserta didik bosan dan jenuh atau kurang semangat dalam mengikuti proses pembelajaran, kurangnya pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan, serta hasil belajar peserta didik yang kurang memuaskan (Atiaturrahmaniah et al., 2021). Karakteristik peserta didik kelas IV yang masih senang bermain serta menyukai sesuatu yang konkret dan dapat dilihat oleh indera penglihatan (Sabani, 2019). Maka perlu pemilihan media pembelajaran yang baik disesuaikan dengan materi pembelajaran dan kebutuhan peserta didik supaya dapat mendukung berlangsungnya proses belajar mengajar yang menyenangkan.

Hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan ibu Syafurah, S. Pd. I selaku guru kelas IV di MI Muhammadiyah 03 Doudo diperoleh adanya informasi, informasi yang diperoleh adalah minimnya materi muatan IPS penggunaan media pembelajaran terbatas pada gambar-gambar sederhana yang disebabkan sarana prasarana masih kurang mendukung maka dari itu belum bisa menjangkau ke seluruh kelas, serta kurangnya ketersediaan buku yang menunjang sumber belajar yang berdampak pada hasil belajar peserta didik dan pendidik lebih sering menggunakan metode ceramah saja, tidak ada keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Keterbatasan waktu dari pendidik juga menyebabkan tidak terciptanya media yang secara khusus untuk pembelajaran IPS. Selama proses pembelajaran siswa hanya mendengarkan penjelasan guru semata, sehingga tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk berfikir kreatif dan aktif untuk menyampaikan ide atau gagasan dalam pembelajaran. Hal ini menyebabkan kurangnya minat belajar peserta didik, dan juga mengakibatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran masih rendah dan cepat lupa, mengakibatkan tujuan pembelajaran belum tercapai secara keseluruhan (Musyadad et al., 2019).

Pemanfaatan media pembelajaran ketika kegiatan belajar mengajar mampu meningkatkan minat maupun keinginan siswa unruk belajar, meningkatkan hubungan guru dengan siswa maka siswa tidak merasa bosan ketika melaksanakan pembelajaran. Selain itu juga media mampu membangkitkan motivasi siswa dan menstimulasi kegiatan belajar (Faradila & Aimah, 2018). Salah satu cara yang paling efektif untuk memfasilitasi atau menyampaikan materi selama pembelajaran IPS di Kelas adalah penggunaan media pembelajaran yang inovatif. Media pembelajaran sangatlah banyak, salah satu media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan peserta didik dalam materi macam-macam pekerjaan seperti *Snake Board Game*. Media ini diharapkan dapat mewujudkan pembelajaran yang menantang dan tidak membosankan maka proses pembelajaran akan lebih menyenangkan dan memperoleh hasil belajar secara maksimal.

Penelitian yang dilakukan oleh (Nurhayani et al., 2021) dengan judul "Pengembangan Media *Board Game* pada Mata Pelajaran IPA Tema 1 Kelas IV SDN Sindang Rasa Bogor". Dalam penelitiannya menyatakan bahwa pengembangan media *Board Game fun-learning* yang dikembangkan berdasarkan model ADDIE ini dikatakan layak agar dimanfaatkan ketika kegiatan pembelajaran serta mampu memberikan kemudahan bagi guru atau juga peserta didik ketika aktifitas pembelajaran, hal tersebut dilandaskan dari tanggapan positif yang didapatkan pada hasil penilaian angket yang dilaksanakan peserta didik. Akan tetapi, media *Board Game fun-* yang dikembangkan kurang menarik karena desain gambar pada kartu soal dan kartu materi hanya berupa warna dan gambar sederhana dan papan permainan dicetak dalam bentuk benner bukan menggunakan bahan papan.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang dilakukan peneliti adalah penelitian pengembangan (R&D). Dalam melakukan penelitian, peneliti mengandalkan model ADDIE yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch sebagai acuannya, model ini terdiri dari lima tahap pengembangan: *analyze, design, develop, implement, evaluate*. Penelitian ini dilaksanakan di MI Muhammadiyah 3 Doudo dan siswa kelas IV MI Muhammadiyah 3 Doudo menjadi subjek dalam penelitian pengembangan media *Snake Board Game* pada materi macam-macam pekerjaan yang dilakukan di semester genap tahun ajaran 2023/2024. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini ada

tiga. Pertama, validasi media yang dinilai oleh ahli materi dan ahli media yang bertujuan untuk menguji kevalidan dari media *Snake Board Game*. Kedua, angket respon peserta didik yang diberikan setelah siswa menggunakan media *Snake Board Game* untuk belajar. Ketiga, Tes hasil belajar peserta didik dengan tujuan mengetahui efektifitas media *Snake Board Game* serta kemampuan peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Diperoleh hasil dari penelitian yang dilakukan peneliti pada siswa kelas IV di MI Muhammadiyah 3 Doudo mata pelajaran IPS semester genap tahun ajaran 2023-2024, menggunakan model ADDIE dengan lima tahapan pengembangan Robert Maribe Branch.

1. Tahap analisis (*Analysis*)

Tahap ini peneliti melakukan beberapa tahap sebagai berikut.

a. Analisis kebutuhan siswa

Pada tahap ini peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas IV MI Muhammadiyah 3 Doudo untuk mendapatkan informasi mengenai permasalahan yang dihadapi selama kegiatan belajar mengajar. Informasi yang didapat dari hasil wawancara adalah minimnya materi muatan IPS yaitu pada materi macam-macam pekerjaan, pemanfaatan media pembelajaran terbatas dalam gambar-gambar sederhana yang dipengaruhi minimnya sarana-prasarana, minimnya ketersediaan buku yang mendukung sumber belajar, pendidik lebih sering menggunakan metode ceramah, keterbatasan waktu dari pendidik juga menyebabkan tidak terciptanya media yang secara khusus untuk pembelajaran IPS. Sehingga peneliti memberikan solusi terhadap permasalahan tersebut yaitu dengan menciptakan media pembelajaran yang inovatif dan menarik sehingga membuat peserta didik antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. pengembangan media *Snake Board Game* sebagai solusi dari permasalahan yang terdapat pada saat proses pembelajaran.

b. Analisis materi

Analisis materi bertujuan untuk mengidentifikasi materi yang akan dicantumkan dalam media pembelajaran *Snake Board Game*. Peneliti memilih materi macam-macam pekerjaan mata pelajaran IPS. Tahap ini peneliti melakukan identifikasi Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar serta Indikator yang dicapai dalam proses pembelajaran. Berikut KD dan Indikator yang digunakan pada media *Snake Board Game*.

- Kompetensi Dasar

3.3 Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai pekerjaan, serta kehidupan social dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.

- Indikator

3.3.1 Mengidentifikasi macam macam pekerjaan dilingkungan sekitar.

3.3.2 Memberikan contoh macam-macam pekerjaan dilingkungan sekitar.

c. Penentuan tujuan pembelajaran

Penentuan tujuan dilakukan sesuai dengan kurikulum yang digunakan di MI Muhammadiyah 3 Doudo. Tujuan pembelajaran dapat dilihat dari indikator yang ada dalam rencana pelaksanaan pembelajaran pada kelas IV adalah sebagai berikut :

1) Melalui media *Snake Board Game*, peserta didik mampud mengidentifikasi macam-macam pekerjaan dilingkungan sekitar dengan benar.

2) Melalui media *Snake Board Game*, peseta didik mampu memberikan contoh macam-macam pekerjaan dilingkungan sekitar dengan benar.

2. Tahap desain (*Design*)

Pada fase ini peneliti menyusun rencana pembuatan dan pengembangan media *Snake Board Game* dengan 2 langkah sebagai berikut.

a. Menyusun dan merancang media *Snake Board Game* seperti pada materi pembelajaran.

Peneliti melakukan langkah ini dengan mencari materi yang akan dicantumkan ke dalam media *Snake Board Game* sesuai dengan indikator yang akan dicapai. Materi yang dicantumkan adalah materi macam-macam pekerjaan, pekerjaan yang

menghasilkan barang dan pekerjaan yang menghasilkan jasa. Dalam media juga terdapat pertanyaan dan tantangan tentang materi tersebut.

- b. Mendesain media *Snake Board Game* diaplikasi Canva dan *CorelDraw X7*.

Langkah pertama yang dilakukan yaitu menentukan ukuran papan permainan, ukuran papan yang digunakan adalah 50 cm x 50 cm dan papan bisa digunakan sebagai wadah dari komponen media yang lain dan bisa dibawah kemana-mana dengan mudah. Langkah selanjutnya adalah mendesain papan media *Snake Board Game* dengan menggunakan *CorelDraw X7*, yang berisi judul media dan kotak-kotak berisi angka dan juga berisi gambar pendukung materi seperti gambar-gambar profesi, baik profesi yang menghasilkan barang maupu profesi yang menghasilkan jasa. Tahap selanjutnya menentukan ukuran spin dan mendesain spin, ukuran spin berdiameter 14 cm dan spin didesain menggunakan aplikasi Canva berisi 12 ruas yang terdapat perintah yang akan digunakan sebagai acuan untuk melangkah dalam papan permainan. Kemudian langkah selanjutnya mendesain kartu pertanyaan, kartu jawaban dan kartu tantangan. Kartu pertanyaan, kartu jawaban dan kartu tantangan ini didesain menggunakan aplikasi Canva dan didesain sesuai dengan gambaran dari macam-macam pekerjaan serta menggunakan kalimat pertanyaan yang baik dan benar. Tahap selanjutnya mendesain buku panduan yang didesain dengan aplikasi Canva, yang berisi halaman pertama cover, halaman kedua kata pengantar, halaman ketiga KI dan KD, halaman keempat sampai keenam berisi seputar media, halaman ketujuh berisi langkah-langkah penggunaan media *Snake Board Game*, dan halaman delapan cover belakang.

3. Tahap pengembangan (*Development*)

Berikut tahapan pengembangan yang dilaksanakan dari peneliti:

- a. Tahap pembuatan media

Sesuai dengan analisis, peneliti mengembangkan media pembelajaran *Snake Board Game* materi macam-macam pekerjaan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik serta sikap interaktif dan aktif dalam pembelajaran. Berikut komponen media *Snake Board Game*:



Gambar 1. *Board Game* ukuran 50 x 50 cm



Gambar 2. Pion



Gambar 3. Spin penentu langkah



Gambar 4. Kartu Pertanyaan



Gambar 5. Kartu Jawaban



Gambar 6. Kartu Tantangan



Gambar 7. Buku Panduan

b. Tahap validasi

Pada tahap ini dilakukan penilaian untuk mengetahui kevalidan dari media pembelajaran *Snake Board Game* materi macam-macam pekerjaan. Terdapat dua ahli media dan dua ahli materi yang menjadi validator untuk menilai media pembelajaran yang dibuat oleh peneliti. Yang menjadi validator ahli media adalah satu dosen dari prodi PGSD Universitas Muhammadiyah Gresik dan satu guru dari MI Muhammadiyah 3 Doudo, begitu juga dengan validator ahli materi dinilai oleh satu dosen dari prodi PGSD Universitas Muhammadiyah Gresik dan satu guru dari MI Muhammadiyah 3 Doudo. Hasil validasi yang diberikan oleh para ahli tersebut dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

1) Hasil validasi ahli media

Tabel 1. Hasil Validasi dari Validator media I dan validator media II

No	Aspek yang Dinilai	Penilaian Validator I	Penilaian Validator II
1.	Ukuran Media Pembelajaran		
a.	Kesesuaian ukuran media pembelajaran dengan kebutuhan peserta didik.	4	4
2.	Desain Media Pembelajaran		
a.	Angka dan huruf yang digunakan pada media pembelajaran menarik dan mudah dibaca.	3	3
b.	Warna unsur tata letak harmonis dan memperjelas fungsi.	3	4
c.	Penampilan unsur tata letak pada media pembelajaran sesuai terkait satu dan lainnya.	3	4
3.	Isi Media Pembelajaran		
a.	Gambar yang terdapat dalam media pembelajaran harus jelas supaya lebih mudah dipahami.	3	3
b.	Karakter dan simbol yang digunakan dalam materi pendidikan menawan dan mudah dibaca yang terdapat dalam media pembelajaran harus sesuai dengan realita.	4	4
c.	Media pembelajaran <i>Snake Board Game</i> memiliki kepraktisan (mudah digunakan kapan saja dan dimana saja).	4	4
d.	Mampu mengungkap makna/arti dari objek.	4	4

No	Aspek yang Dinilai	Penilaian Validator I	Penilaian Validator II
	Skor Total	28	30
	Presentase	87,5%	93,75%
	Presentase Rata-rata	90,62%	

Berdasarkan tabel 1. diatas, dapat diketahui bahwa validasi media dengan melibatkan penilaian dari 2 validator media memiliki presentase masing-masing 87,5% dan 93,75%. Hasil perhitungan validasi pada media *Snake Board Game* dapat dikatakan valid apabila memperoleh presentase minimal 70,01%. Pada hasil validasi pada tabel 1. peneliti memperoleh presentase rata-rata 90,62%. Jadi media pembelajaran *Snake Board Game* materi macam-macam pekerjaan termasuk dalam kategori sangat valid.

2) Hasil validasi ahli materi

Tabel 2. Hasil Validasi dari Validator materi I dan validator materi II

No	Aspek yang Dinilai	Penilaian Validator I	Penilaian Validator II
A. Kesesuaian Materi dengan Kompetensi Dasar			
1.	Kelengkapan materi.	3	3
2.	Kedalaman materi.	4	3
B Keakuratan Materi			
1.	Keakuratan konsep dan definisi.	4	3
2.	Keakuratan materi dan fakta.	4	4
3.	Keakuratan gambar.	4	4
C. Kemutakhiran Materi			
1.	Gambar dan ilustrasi dalam kehidupan sehari-hari.	4	3
2.	Menggunakan contoh yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari.	4	3
D. Mendorong Keingintahuan			
1.	Mendorong rasa ingin tahu peserta didik.	3	3
2.	Mendorong terjadinya interaksi peserta didik.	4	3
3.	Menciptakan kemampuan bertanya.	3	3
	Skor Total	37	32
	Rata-rata	92,5%	80%
	Presentase Rata-rata	86,25%	

Berdasarkan tabel 2. diatas, dapat diketahui bahwa validasi media dengan melibatkan penilaian dari 2 validator materi memiliki presentase masing-masing 92,5% dan 80%. Hasil perhitungan validasi pada media *Snake Board Game* dapat dikatakan valid apabila memperoleh presentase minimal 70,01%. Pada hasil validasi pada tabel 2. peneliti memperoleh presentase rata-rata 86,25%. Jadi media pembelajaran *Snake Board Game* materi macam-macam pekerjaan termasuk dalam kategori sangat valid.

3) Revisi hasil validasi

Setelah peneliti mendapatkan komentar dan saran, peneliti melakukan revisi terhadap media *Snake Board Game* sesuai dengan komentar dan saran yang telah diberikan oleh validator. Kritik dan saran yang diberikan sangat membantu peneliti dalam mengembangkan media *Snake Board Game* untuk menjadi lebih

baik. Adapun tampilan media sebelum dan sesudah direvisi oleh peneliti dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3. Tabel Revisi Media Snake Board Game

No.	Revisi	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1.	Perubahan warna pada tulisan "Snake" dan cek posisi hormat polisi.		
2.	Perbaiki kalimat pada kartu pertanyaan.	 	 
3.	Ukuran kartu diperbesar	 <p style="text-align: center;">5 x 7 cm</p>	 <p style="text-align: center;">6.5 x 9 cm</p>

4. Tahap Implementasi (Implementation)

Peneliti melakukan tahap ini dengan uji coba terhadap peserta didik dan menerapkan media Snake Board Game pada kondisi yang nyata, yaitu pembelajaran di kelas IV yang diikuti 8 siswa. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui respon peserta didik dan keefektifan dari media pembelajaran Snake Board Game yang dikembangkan.

a) Hasil Angket Respon Peserta Didik

Hasil dari angket yang telah dibagikan kepada 8 siswa untuk mengetahui tanggapan siswa setelah belajar dengan menggunakan media Snake Board Game. Berikut hasil lembar angket respon peserta didik.

Tabel 4. Hasil Angket Respon Peserta Didik

No.	Nama Siswa	SS	S	KS	TS	STS
1.	AR	6	3	1	-	-
2.	ASS	10	-	-	-	-
3.	ANA	7	3	-	-	-
4.	AAW	6	4	-	-	-
5.	ASA	4	5	1	-	-
6.	IHQ	7	3	-	-	-
7.	RV	3	7	-	-	-
8.	VA	2	8	-	-	-
Jumlah		45	33	2	-	-

Respon peserta didik yang telah dihitung memperoleh skor sebesar 90,75%. Hasil yang didapatkan mencakup pada kategori sangat baik sehingga mampu disebut praktis serta dapat dimanfaatkan pada proses pembelajaran.

b) Hasil Tes Peserta Didik

Tes hasil belajar diberikan untuk mengetahui pemahaman peserta didik pada materi macam-macam pekerjaan menggunakan media *Snake Board Game*. Peneliti memberikan tes hasil belajar kepada peserta didik dalam bentuk lembar soal. Berikut hasil tes hasil belajar siswa.

Tabel 5. Tabel Nilai Tes Hasil Belajar

No.	Nama Siswa	Nilai Sebelum	Nilai Sesudah
1.	AR	80	100
2.	ASS	100	100
3.	ANA	90	90
4.	AAW	100	100
5.	ASA	80	100
6.	IHQ	90	100
7.	RV	100	100
8.	VA	70	90
Jumlah		710	780
Rata-rata		88,75	97,5

Berdasarkan perolehan tes, diketahui bahwa terjadi peningkatan pada nilai peserta didik sebelum dan setelah memanfaatkan media, Sebelum diterapkan Media *Snake Board Game* rata-rata nilai siswa adalah 88,75. Namun setelah menggunakan media *Snake Board Game* dalam pembelajaran, rata-rata nilai tes hasil belajar siswa meningkat secara signifikan menjadi 97,5. Khususnya, seluruh siswa mencapai nilai di atas KKM yaitu 75 dan tuntas belajar pada kegiatan tes dengan mendapatkan presentase 100%. Sehingga media *Snake Board Game* pada materi macam-macam pekerjaan dinyatakan efektif sehingga dapat meningkatkan efektifitas saat kegiatan pembelajaran.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap ini merupakan tahap akhir pada model penelitian ADDIE yaitu tahapan evaluasi, dimana peneliti melakukan evaluasi dari hasil revisi kesesuaian media terhadap proses pembelajaran dan kebutuhan peserta didik. Pembahasan revisi menyertakan tampilan sebelum revisi dan sesudah revisi sesuai kritik dan saran dari validator ahli media dan ahli materi.

Media pembelajaran *Snake Board Game* merupakan sebuah inovasi baru dalam media pembelajaran IPS yang dibuat peneliti dengan memperhatikan bentuk, isi serta desain yang belum pernah dibuat pada pengembangan media pembelajaran IPS sebelumnya terutama pada materi macam-macam pekerjaan. Pembelajaran dengan menggunakan *Board Game* mempunyai dampak positif bagi perkembangan kemampuan peserta didik. Seperti yang diungkapkan oleh Cindra dalam (Putri & Yuniarta, 2019) belajar menggunakan media *Board Game* akan menciptakan suasana belajar yang efektif karena pada permainan ini terdapat kemampuan untuk menggabungkan kegiatan belajar dengan bermain, belajar dengan berkomunikasi dan belajar sambil menalar.

Peneliti melakukan penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE, menggunakan 5 tahapan pengembangan Robert Maribe Branch (Branch, 2009) yaitu analisis (*Analysis*), desain (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*).

SIMPULAN

Penelitian pengembangan media *Snake Board Game* diperoleh hasil, pertama ditinjau dari kevalidan media. Media *Snake Board Game* termasuk dalam kriteria "sangat valid". Hasil validasi dari validator ahli media satu sebesar 87,5% sedangkan hasil skor oleh validator ahli media dua sebesar 93,75%. Didapatkan presentase rata-rata validasi media sejumlah 90,62%. Sedangkan media dinyatakan "sangat valid" oleh dua ahli materi, hasil skor validator ahli materi satu sebesar 92,5%, sedangkan hasil skor oleh validator ahli materi dua sebesar 80%. Didapatkan presentase rata-rata validasi materi sejumlah 86,25%. Kedua ditinjau dari respon

peserta didik, Media *Snake Board Game* dikatakan layak apabila hasil penilaian angket respon peserta didik minimal nilai presentase 61%. Respon peserta didik yang telah dihitung memperoleh skor sebesar 90,75%. Hasil yang didapatkan mencakup pada kategori “sangat baik” serta mampu dimanfaatkan pada proses pembelajaran. Ketiga ditinjau dari keefektifan, keefektifan didapatkan dari hasil tes peserta didik yang diberikan setelah menggunakan media. Nilai peserta didik Sebelum diterapkan media *Snake Board Game* rata-rata nilai adalah 88,75. Setelah menggunakan media *Snake Board Game* nilai peserta didik meningkat secara signifikan menjadi 97,5. Seluruh siswa mencapai nilai diatas KKM yaitu 75 dan tuntas belajar pada kegiatan tes dengan mendapatkan presentase 100%. Sehingga media *Snake Board Game* pada materi macam-macam pekerjaan dinyatakan sangat efektif sehingga dapat meningkatkan efektifitas saat kegiatan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfiansyah, I. (2018). *NHT UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR Iqnatia Alfiansyah Abstract : This study refers to the low learning outcomes of students in learning because the methods of teachers in teaching less varied , especially group discussion m. 2(1).*
- Atiaturrahmaniah, Kudsiyah, M., & Ulfa, E. M. (2021). Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Matematika materi pecahan siswa Kelas IV SDN Sukaraja. *Jurnal DIDIKA : Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(2), 268–278.
- Branch, R. M. (2009). Approach, Instructional Design: The ADDIE. In *Department of Educational Psychology and Instructional Technology University of Georgia* (Vol. 53, Issue 9).
- Faradila, S. P., & Aimah, S. (2018). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di SMA N 15 Semarang. *Prosiding Seminar Nasional Mahasiswa Unimus* (Vol. 1, 2018, 1(2005), 508–512.
- Jalinus, N., & Ambiyar. (2016). *Media dan Sumber Pembelajaran*. KENCANA.
- Junaedi, I. (2019). Proses pembelajaran yang efektif. *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*, 3(2), 19–25.
- Musyadad, V. F., Supriatna, A., & Parsa, S. M. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Ipa Pada Konsep Perubahan Lingkungan Fisik Dan Pengaruhnya Terhadap Daratan. *Jurnal Tahsinia*, 1(1), 1–13. <https://doi.org/10.57171/jt.v1i1.13>
- Nugroho, A. S. (2018). Pembelajaran Konsep Berbasis Lingkungan Terhadap Pengembangan Karakter Tanggung Jawab dan Penguasaan Konsep Muatan IPS pada Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Teaching in Elementary Education*, 2(1), 1–9. <http://journal.umg.ac.id/index.php/didaktika/article/view/4435>
- Nurfadhillah, S., & 4A, P. G. S. D. U. M. T. (2021). *Media Pembelajaran*. CV Jejak, anggota IKAPI.
- Nurhayani, D., Supriadi, D., & , M. (2021). Pengembangan Media Board Games Pada Mata Pelajaran Ipa Tema 1 Kelas Iv Sdn Sindang Rasa Bogor. *Educate : Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(2), 83. <https://doi.org/10.32832/educate.v6i2.5108>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 03, 171–187.
- Putri, W. A., & Yunianta, T. N. H. (2019). LEARNING MEDIA DEVELOPMENT OF BOARD GAME “THE LABYRINTH OF TRIGONOMETRY” IN TRIGONOMETRY MATERIALS FOR THE 10th GRADE SENIOR HIGH SCHOOL. *Satya Widya*, 34(2), 88–100. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2018.v34.i2.p88-100>
- Sabani, F. (2019). Perkembangan Anak - Anak Selama Masa Sekolah Dasar (6 - 7 Tahun). *Didakta: Jurnal Kependidikan*, 8(2), 89–100.
- Sulistyo, I. (2016). Peningkatan Motivasi Belajar Dengan Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif TGT Pada Pelajaran PKN. *Jurnal Studi Sosial*, 4, 14–19.