

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENCiptAKAN SUASANA BELAJAR YANG NYAMAN UNTUK MENUMBUHKAN KREATIFITAS SISWA

Hanifa¹, Ida Putriani², Ervika Dewi Wahyuni³

^{1,2,3}, Universitas Islam Balitar

Email Korespondensi: efahanifa1092@gmail.com

ABSTRACT

Learning media play an important role in supporting the teaching and learning process to achieve educational goals effectively, efficiently, and enjoyably. Based on observations at UPT SD Negeri Balerejo 03, it was found that the learning media used by teachers were still less varied, indicating the need for creative and engaging innovations. This study aims to develop active game-based learning media in the form of a snake and ladder game for elementary school students using the Research and Development (R&D) method. The development process involved validation by material and media experts, as well as readability tests conducted with teachers and students. The results showed that the material expert assessment reached 82%, media expert 88%, student readability 86%, and teacher readability 90%. These findings indicate that the snake and ladder learning media are feasible to use in the learning process because they can increase student activeness, enhance learning motivation, and create a more interactive, conducive, and enjoyable learning environment.

Keywords: *Development, Learning Media, Student Creativity.*

ABSTRAK

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam mendukung proses belajar mengajar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif, efisien, dan menyenangkan. Berdasarkan hasil observasi di UPT SD Negeri Balerejo 03, diketahui bahwa media pembelajaran yang digunakan guru masih kurang bervariasi, sehingga diperlukan inovasi media yang kreatif dan menarik. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan aktif berupa ular tangga bagi siswa SD/MI dengan menggunakan metode Research and Development (R&D). Proses pengembangan melibatkan validasi oleh ahli materi dan ahli media, serta uji keterbacaan terhadap guru dan siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penilaian ahli materi memperoleh persentase 82%, ahli media 88%, keterbacaan oleh siswa 86%, dan keterbacaan oleh guru 90%. Temuan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran ular tangga layak digunakan dalam proses pembelajaran karena mampu meningkatkan keaktifan siswa, memotivasi belajar, serta menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, kondusif, dan menyenangkan.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, Kreativitas Siswa

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya untuk mempersiapkan generasi muda dalam menyambut dan menghadapi perkembangan jaman di era global.(Muhardi 2019) Maka pendidikan harus dilaksanakan sebaik mungkin sehingga menghasilkan pendidikan yang berkualitas dan meningkatnya kualitas sumber daya manusia. Perkembangan teknologi berdampak pada bidang pendidikan. Proses pembelajaran tidak terlepas dari media, metode, dan hasil belajar. Media dapat digunakan sebagai sarana dalam memberikan materi pendidikan yang disampaikan oleh guru kepada siswa. Sedangkan metode belajar mengatur pada pengorganisasian bahan ajar dan strategi penyampaiannya. Selanjutnya hasil belajar diukur dengan efektif dan efisien untuk mengetahui kemampuan dan minat siswa terhadap mata pelajaran.

Permasalahan yang sering dihadapi dunia pendidikan adalah lemahnya proses pembelajaran. Dalam proses kegiatan belajar mengajar, siswa lebih banyak belajar secara teori. 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.(Yuberti 2014) Dalam kegiatan belajar mengajar, kehadiran guru diharapkan dapat mengembangkan potensi dan kreativitas siswa. Sehingga siswa dapat mempunyai pengetahuan tidak hanya teori, namun bisa mempraktekannya guna untuk masa yang akan datang dalam perkembangan zaman.

Media pembelajaran merupakan unsur yang penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat membantu guru dalam memperkaya wawasan siswa, dengan berbagai jenis media pembelajaran oleh guru maka dapat menjadi bahan dalam memberikan ilmu pengetahuan kepada siswa. Menurut Wina Sanjaya, media berlaku untuk berbagai kegiatan atau usaha, seperti media dalam penyampaian pesan, media pengantar magnet atau panas dalam bidang teknik. Media digunakan dalam bidang pendidikan sehingga istilahnya menjadi media pendidikan (Sanjaya 2011). Pemakaian media pembelajaran dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar hal baru dalam materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga dapat dengan mudah dipahami. Media pembelajaran yang menarik bagi siswa dapat menjadi rangsangan bagi siswa dalam proses

pembelajaran. Pengelolaan alat bantu pembelajaran sangat dibutuhkan dalam lembaga pendidikan formal. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar. Sebagai guru harus dapat memilih media pembelajaran yang sesuai dan cocok untuk digunakan sehingga tercapai tujuan pengajaran yang telah ditetapkan oleh sekolah.

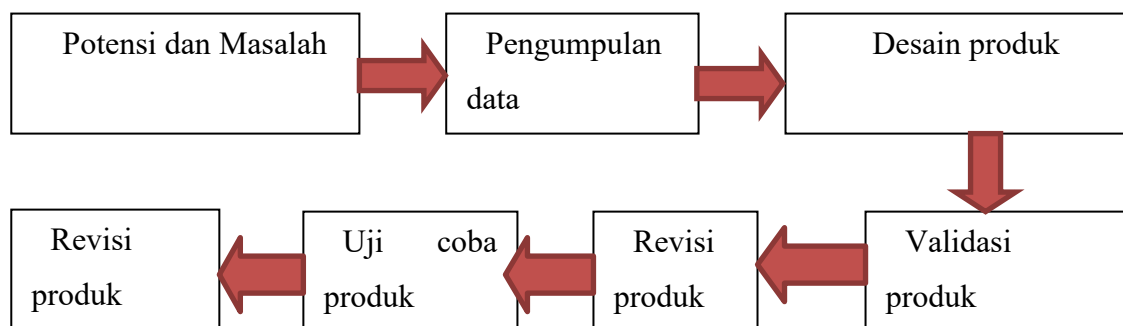
Adapun salah satu cara untuk meningkatkan media pembelajaran salah satu cara yang dilakukan adalah Lembaga pendidikan formal seperti sekolah terus berupaya memperbaiki sistem dan strukturnya. Hal ini dilakukan untuk menyesuaikan diri dengan tuntutan zaman demi melancarkan jalan menuju pencapaian tujuan penyelenggaraan sebuah pendidikan. Upaya-upaya tersebut dapat tercermin dari berubahnya kebijakan-kebijakan yang ditetapkan oleh pemerintah, seperti pergantian kurikulum 2013.

Selain adanya campur tangan lembaga pendidikan perlu juga adanya sinergi yang baik antar berbagai pihak, seperti halnya Interaksi yang terjadi selama proses belajar tersebut dipengaruhi oleh lingkungannya, yang antara lain terdiri atas murid, guru, petugas perpustakaan, kepala sekolah, bahan atau materi pelajaran (buku, modul, selebaran, majalah, rekaman video atau audio, dan yang sejenisnya), dan berbagai sumber belajar dan fasilitas (proyektor overhead, perekam pita audio dan video, radio, televisi, komputer, perpustakaan, laboratorium, pusat sumber belajar, dan lain-lain). (Azhar Arsyad 2016) Proses belajar mengubah setiap individu dari yang tidak mengetahui menjadi memahami.

Dari semua aspek tersebut Media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran karena guru dapat menyampaikan materi kepada siswa menjadi lebih bermakna. Guru tidak hanya menyampaikan materi berupa kata-kata dengan ceramah tetapi dapat membawa siswa untuk memahami secara nyata materi yang disampaikan tersebut. Namun hingga kini media pembelajaran pada siswa khususnya kelas 1 dirasa masih kurang memenuhi standart untuk membentuk kreatifitas siswa, maka dari itu media ular tangga sebagai alat untuk membentuk kreatifitas siswa Pada Tema Keluargaku Kelas 1 Sekolah Dasar menemukan titik urgensinya untuk diaplikasikan dalam pembelajaran.

METODE

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kualitatif. (Narbuko 2005) Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang menghasilkan dan mengolah data yang sifatnya deskriptif, seperti transkripsi wawancara, catatan lapangan, gambar, foto, rekaman video dan lain sebagainya. Adapun Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan Borg & Gall. Adapun tahapan penelitian dan model pengembangan *Research And Development (R&D)*. Menurut Borg & Gall (2003) penelitian dan pengembangan berbasis industri yang terdiri dari 7 tahapan, sebagai berikut:



Penelitian ini dikatakan kualitatif karena pada dasarnya penelitian ini bertujuan untuk mengkaji atau meneliti suatu objek pada latar alamiah tanpa ada manipulasi di dalamnya, dan hasil yang diharapkan pun bukanlah berdasarkan ukuran-ukuran kuantitas, melainkan makna atau segi kualitas dari fenomena yang diamati.

Pengumpulan data penelitian ini menggunakan instrumen berupa angket dan lembar wawancara. Angket di sebar pada siswa saat jam sekolah sedang berlangsung. Dan adapun wawancara yang dilakukan dalam penelitian ini adalah wawancara yang dipimpin yang telah direncanakan oleh peneliti dan narasumber. Pada proses validasi, validator terdiri atas 3 ahli materi dan ahli media. Selanjutnya, dilakukan uji keterbacaan untuk mengetahui keterbacaan siswa terhadap media ular tangga dan uji respon dilakukan untuk mengetahui respon guru tentang kesesuaian tampilan dan isi media permainan ular tangga. Selanjutnya, dilakukan uji minat untuk

memperoleh data peningkatan minat dan pemahaman materi siswa sebelum dan sesudah menggunakan media ular tangga.

Analisis data kualitatif dalam penelitian ini berupa hasil wawancara dengan guru dan siswa untuk mengetahui kritik dan saran tentang media ular tangga sebagai penyempurnaan. Analisis data kuantitatif dalam penelitian media permainan ular tangga ini diperoleh dari hasil melakukan penyebaran angket pada siswa. Angket analisis keterbacaan siswa diukur dengan skala.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pada hakekatnya merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran. Sebagai komponen, media hendaknya merupakan bagian integral dan harus sesuai dengan proses pembelajaran secara menyeluruh. (Jamil Suprihatiningrum 2018) Ujung akhir dari pemilihan media adalah penggunaan media tersebut dalam kegiatan pembelajaran, sehingga memungkinkan siswa dapat berinteraksi dengan media yang dipilih. Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti "tengah", "perantara" atau "pengantar". Dalam bahasa arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Jadi, media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran.

Media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran karena guru dapat menyampaikan materi kepada siswa menjadi lebih bermakna. Guru tidak hanya menyampaikan materi berupa kata-kata dengan ceramah tetapi dapat membawa siswa untuk memahami secara nyata materi yang di sampaikan tersebut. Menurut Wina Sanjaya, ada beberapa fungsi dari penggunaan media pembelajaran yaitu: (Sanjaya 2011)

- 1) Fungsi komunikatif Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan. Sehingga tidak ada kesulitan dalam menyampaikan bahasa verbal dan salah persepsi dalam menyampaikan pesan.
- 2) Fungsi motivasi Media pembelajaran dapat memotivasi siswa dalam belajar. Dengan pengembangan media pembelajaran tidak hanya mengandung unsur

artistic saja akan tetapi memudahkan siswa mempelajari materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan gairah siswa untuk belajar.

- 3) Fungsi kebermaknaan Penggunaan media pembelajaran dapat lebih bermakna yakni pembelajaran bukan hanya meningkatkan penambahan informasi tetapi dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menganalisis dan mencipta.
- 4) Fungsi penyamaan persepsi Dapat menyamakan persepsi setiap siswa sehingga memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang di sampaikan.
- 5) Fungsi individualitas Dengan latar belakang siswa yang berbeda, baik itu pengalaman, gaya belajar, kemampuan siswa maka media pembelajaran dapat melayani setiap kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.

Dengan adanya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi maka guru dalam memberikan materi pelajaran harus mengikuti kemajuan tersebut. Guru harus dapat menggunakan media pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa. Sehingga siswa dapat dengan mudah menerima pelajaran yang di berikan oleh guru.

Ada berbagai jenis media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar. Guru harus dapat memilih jenis media pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam mengajar sesuai dengan kebutuhan belajar siswa. Menurut Nana Sudana dan Ahmad Rivai, media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi yaitu:(Sudjana 2011)

1. Dilihat dari sifatnya, media dibagi ke dalam:
 - a. Media auditif, yaitu media yang hanya di dengar saja.
 - b. Media visual, yaitu media yang hanya dilihat saja.
 - c. Media audiovisual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat.
2. Dilihat dari kemampuan jangkauannya media dapat di bagi ke dalam:
 - a. Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak seperti radio dan televise.
 - b. Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu seperti film slide, film, video.

3. Dilihat dari cara atau teknik pemakaiannya, media dibagi ke dalam:
 - a. Media yang diproyeksikan seperti film, slide, film strip, transparansi.
 - b. Media yang tidak diproyeksikan seperti gambar, foto, lukisan, radio.

Untuk mendeteksi bahwa media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, dalam hal ini peneliti melakukan penelitian di sekolah guna menemukan hal-hal yang dapat dikembangkan dalam menyajikan media pembelajaran. Pada penelitian ini, peneliti melakukan penelitian di SDN Balerejo 03 Kecamatan Wlingi dengan menghadirkan validator para ahli yang terdiri dari ahli materi, dan ahli media. Setiap validator terdiri dari 3 ahli dosen dan guru sebagai praktisi. Yang mana dalam hal ini akan menguji coba kelayakan media pembelajaran ular tangga Pada Tema Keluargaku Kelas 1 Sekolah Dasar.

Untuk mendapatkan hasil yang valid maka peneliti melakukan serangkaian penelitian untuk mengetahui kesesuaian dan kelayakan media pembelajaran ular tangga yang telah dikembangkan. Yang pertama, guru dan siswa mengisi angket yaitu angket keterbacaan siswa angket respon guru yang isinya membahas mengenai pemahaman materi oleh siswa, pemahaman media yang disampaikan. Keterbacaan siswa dan respon guru memperoleh skor presentasi yang tinggi. Hasil angket keterbacaan siswa memperoleh skor 86%, sedangkan respon guru memperoleh 90% yang dikembangkan dikategorikan sangat baik dengan rata-rata sangat layak digunakan.

Berdasarkan perolehan angket keterbacaan siswa, yang dilakukan oleh ahli mencapai 86%. Jika dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan, maka skor pencapaian ini termasuk dalam kriteria sangat valid dan bisa digunakan oleh siswa karena media pembelajaran ular tangga memiliki tampilan yang sangat menarik dan mudah untuk digunakan dalam media pembelajaran, sehingga dapat menjadikan siswa semakin aktif dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas dan untuk respon guru mencapai 90%. Jika dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan, maka skor pencapaian ini termasuk dalam kriteria sangat valid, karena didukung dengan kesesuaian materi sebagai pendukung Kompetensi Inti ataupun Kompetensi dasar ditambah dengan kesesuaian materi sebagai pendukung tujuan pembelajaran.

Setelah mendapat prosentase hasil angket dari siswa juga guru terhadap media pembelajaran ular tangga, maka untuk lebih mendalam dilakukan validasi pada beberapa ahli, yang pertama, Validasi materi pembelajaran dilakukan oleh tiga ahli materi yaitu Dwi Kameluh, S.Pd.,M.Pd sebagai ahli materi I, Desy Dwi Riana, S.Pd.,M.Pd sebagai ahli materi II, serta Evina Kusumawati, S.E.,M.M, sebagai ahli materi III. Ahli materi I merupakan dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Islam Balitar, ahli materi II merupakan dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Islam Balitar, serta ahli materi III merupakan guru kelas IV di UPT SD Negeri Balerejo 03 Kecamatan Wlingi Kabupaten Blitar. Diketahui hasil dari validasi materi mendapatkan rata-rata presentase sebesar 82% yang dikembangkan dikategorikan baik dengan rata-rata layak digunakan. Dalam arti lain dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga Pada Tema Keluargaku Kelas 1 Sekolah Dasar cukup berimplikasi pada hasil belajar, karena siswa dapat lebih aktif ikut dalam pembelajaran.

Selanjutnya Validasi media pembelajaran dilakukan oleh tiga ahli media yaitu Nita Sutanti, S.Pd., M.Pd sebagai ahli media I, Ida Putri Rarasati, S.Pd.,M.Pd sebagai ahli media II, serta Nurhayati, S.Pd., M.Pd sebagai ahli media III. Ahli media I merupakan dosen Universitas Islam Balitar, ahli media II merupakan Dosen Universitas Islam Balitar, serta ahli media III merupakan guru di UPT SD Negeri Balerejo 03 Kecamatan Wlingi Kabupaten Blitar. Hasil dari Validasi ahli media mendapatkan rata-rata presentase sebesar 88% yang dikembangkan dikategorikan baik dengan rata-rata layak digunakan untuk jenjang SD. Hal ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan tingkatan hal ini akan berpengaruh terhadap sistem belajar juga hasil belajar siswa.

Namun setelah adanya validasi tersebut, peneliti memperoleh beberapa revisi yang harus disempurnakan untuk mencapai kelayakan. Revisi dari ahli materi yaitu menyarankan khusus untuk mata pelajaran PPKn kompetensi dasar harus ditulis secara lengkap dan menyarankan untuk menyesuaikan tujuan pembelajaran harus sesuai dengan indikator mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Selain hal tersebut, Ahli media memberikan saran menyarankan perbaiki warna pada buku petunjuk supaya tidak mengurangi keterbacaan. Membuat media

terlihat menarik bisa dengan cara menambahkan warna-warna yang cerah, karena disetiap warna tersebut mengandung beberapa arti atau makna diantaranya seperti warna biru muda yang terdapat pada memberikan kesan kedamaian, pengetahuan dan kelembutan bagi yang melihatnya, warna kuning yang tergolong warna hangat dan memiliki makna kebahagiaan dan rasa humor yang tinggi. Warna oranye memberikan kesan menarik. Warna hijau yang memberikan kesan menenangkan karena identik dengan warna keindahan alam, dan kesegaran. Warna putih yang memiliki arti kebersihan dan warna merah yang memiliki arti kekuatan, kemakmuran dan keberuntungan. Hal ini sejalan dengan pendapat dari Azhar (Azhar Arsyad 2016) terkait dengan warna merah yang melambangkan keberanian, dengan adanya warna tersebut diharapkan siswa memiliki sifat berani dalam melakukan hal-hal yang positif.

Sejalan dengan hasil penelitian dan validasi para ahli tentang media pembelajaran ular tangga, dalam hal ini telah sesuai dengan teori Azhar Arsyad (Azhar Arsyad 2016) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungan.
3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu. Objek yang terlalu besar untuk ditampilkan di ruang kelas dapat diganti dengan foto, slide, film. Sedangkan objek yang terlalu kecil dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, film, slide, gambar. Begitu pula kejadian yang langka yang terjadi di masa lalu dapat ditampilkan melalui rekaman video, film, foto, slide.
4. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa di lingkungan mereka.

Berkenaan dengan hal ini maka dengan menggunakan ular tangga sebagai media pembelajaran akan sangat membantu guru dalam melakukan proses belajar mengajar, dan siswa juga dapat lebih aktif dalam proses belajar.

SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa tingginya persentase hasil angket yang disebarkan kepada guru, siswa, serta validator menunjukkan bahwa media pembelajaran ular tangga dinilai sangat efektif diterapkan pada siswa kelas I sekolah dasar. Hal ini karena pada usia tersebut, siswa masih berada pada tahap perkembangan yang cenderung menyukai kegiatan belajar sambil bermain, sehingga media pembelajaran yang bersifat permainan dapat membantu meningkatkan minat dan partisipasi mereka dalam proses belajar.

Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran ular tangga pada Tema Keluargaku kelas I Sekolah Dasar dinilai tepat sasaran dan relevan dengan karakteristik peserta didik. Media ini dapat dijadikan alternatif inovatif dalam kegiatan pembelajaran karena mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, serta mendukung tercapainya hasil belajar yang optimal.

DAFTAR RUJUKAN

- Azhar Arsyad. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Jamil Suprihatiningrum. 2018. *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Muhardi. 2019. "KONTRIBUSI PENDIDIKAN DALAM MENINGKATKAN KUALITAS BANGSA INDONESIA." *Dinamika Ekonomi XX* (4).
- Narbuko, Cholid dan Abu Achmadi. 2005. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sanjaya, Wina. 2011. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2011. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Yuberti. 2014. *Teori Pembelajaran Dan Pengembangan Bahan Ajar Dalam Pendidikan*. Bandar Lampung: Anugrah Utama Raharja.