



PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA “KETUPAT” (KECERDIKAN KANCIL TIPU BUAYA PADA DONGENG SINGKAT) TEMA 7 SUBTEMA 1 SISWA KELAS II SDN TAMBAHREJO KECAMATAN TUNJUNGAN KABUPATEN BLORA

AULIA PUTRI KIKI KAISAR^{1}, ROFIAN², SUNAN BAEDOWI³*

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,

Universitas PGRI Semarang

**auliakaisar75@gmail.com*

Informasi

Artikel

Dikirim: 16 April 2022

Direvisi: 9 Mei 2022

Diterima: 28 Juli 2022

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Ular Tangga “KETUPAT”, RnD*

Abstract

Latar belakang yang mendorong penelitian ini adalah terbatasnya media pembelajaran terutama pada Tema 7 Subtema 1 yang tersedia di SDN Tambahrejo Kecamatan Tunjungan, Kabupaten Blora, motivasi belajar dan keaktifan siswa yang masih rendah. Sedangkan dari hasil analisis angket kebutuhan siswa, rata-rata mereka menyukai jika dalam pembelajaran guru menggunakan media atau alat peraga yang dapat mempermudah mereka memahami materi, sedangkan dari hasil analisis kebutuhan guru, guru berharap adanya sebuah media yang bisa meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar siswa di kelas.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran ular tangga “KETUPAT” (Kecerdikan Kancil Tipu Buaya Pada Dongeng Singkat) pada Tema 7 Subtema 1 Kelas II SDN Tambahrejo Kecamatan Tunjungan Kabupaten Blora. Subjek penelitian siswa kelas II Sekolah Dasar Negeri Tambahrejo berjumlah 20 siswa. Penelitian Research and Development (R&D). Teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi, wawancara, angket analisis kebutuhan dan siswa dan guru. Teknik analisis data menggunakan instrumen validator ahli media dan ahli media, lembar respon guru dan siswa. Validasi ahli materi tahap pertama dengan 64% kategori “Baik” dan validasi ahli materi tahap kedua dengan hasil 96% kategori “Baik Sekali”. Validasi ahli media dengan hasil 92% kategori “Baik Sekali”. Berdasarkan hasil validasi media dan materi terhadap media ular tangga “KETUPAT” (Kecerdikan Kancil Tipu Buaya Pada Dongeng Singkat) dapat dinyatakan valid dan layak digunakan dalam pembelajaran Tema 7 Subtema 1 di kelas II. Hasil angket respon siswa terhadap media ular tangga “KETUPAT” (Kecerdikan Kancil Tipu Buaya Pada Dongeng Singkat) dengan hasil 98,6% kategori “Baik Sekali”. Jadi dapat disimpulkan media ular tangga “KETUPAT” (Kecerdikan Kancil Tipu Buaya Pada Dongeng Singkat) layak digunakan dalam pembelajaran di kelas.

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut peningkatan kualitas pendidikan. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan perlu diadakan perbaikan dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran merupakan kegiatan yang paling pokok dimana berhasil atau tidaknya pencapaian tujuan pendidikan bergantung pada bagaimana proses belajar yang dialami peserta didik. Berkembangnya kemajuan ilmu dalam pendidikan kini mengharuskan peran guru lebih sebagai fasilitator yang kreatif dalam menciptakan suasana belajar yang efektif, Maslihan (2017).

Salah satu cara peningkatan mutu pendidikan adalah melalui pencapaian keberhasilan dalam pembelajaran di kelas. Karena keberhasilan suatu pembelajaran menunjukkan pula kualitas dari anak didik yang bersangkutan. Menurut Ulfa (2019) Berhasil tidaknya proses pembelajaran untuk mencapai tujuan banyak dipengaruhi oleh proses belajar yang dialami oleh siswa

Tujuan pendidikan adalah melakukan perubahan kualitas hasil belajar peserta didik yang kearah lebih baik. Hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal di antaranya minat dan kemauan seorang peserta didik dalam mengelola materi yang diterima. Faktor eksternal di antaranya tersedianya media dan kehadiran seorang guru dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang seperti ini disebut dengan pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. (Masjid, 2014: 80)

Untuk memperoleh hasil yang baik dalam proses pembelajaran maka proses pembelajaran harus ditunjang dengan media yang sangat mendukung, karena media pembelajaran merupakan perantara atau pengantar terjadinya komunikasi yang baik dan menyenangkan antara guru dengan siswa. Menurut Yusuf Hadi Miarso (dalam Sanaky 2013:3) mengatakan bahwa “media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri pembelajaran”. Menurut Astuti (2019) menyatakan “media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna”.

Media pembelajaran merupakan alat komunikasi yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran agar lebih mudah dimengerti siswa. Penggunaan media pembelajaran sangat penting terutama dalam mengajar siswa Sekolah Dasar yang rata-rata berusia 7-12 tahun. Penggunaan benda nyata dalam kegiatan pembelajaran berupa media pembelajaran sangat membantu guru dalam menyampaikan materi sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal. Kemampuan guru dalam merancang dan menerapkan media pembelajaran merupakan kunci dari keberhasilan proses pembelajaran yang menyenangkan dan menarik perhatian siswa.

Penggunaan media pembelajaran juga dapat mendukung terciptanya pembelajaran tematik yang menarik dalam penerapannya. Media merupakan salah satu sarana yang digunakan guru untuk menyampaikan ilmu kepada siswanya. Tujuannya agar siswa dapat lebih mudah mengerti dan memahami pembelajaran yang di sampaikan oleh guru. Proses pembelajaran yang terkendali akan memberikan dampak yang positif bagi siswa dalam proses belajar disekolah. Gagne, et al (Kurniawan 2014:27) menyatakan bahwa “pembelajaran adalah serangkaian aktivitas untuk membantu mempermudah seseorang belajar, sehingga terjadi belajar secara optimal”.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru kelas II SDN Tambahrejo Kecamatan Tunjungan Kabupaten Blora, bahwa sekolah sudah memiliki beberapa media pembelajaran yang diberikan oleh pemerintah, namun kurang dimanfaatkan

oleh pihak sekolah terutama pada siswa kelas rendah. Dalam pembelajaran di kelas rendah, seharusnya guru menggunakan media yang menarik perhatian siswa agar berpusat pada kegiatan pembelajaran, namun pada kenyataannya guru hanya menggunakan buku acuan yang diberikan oleh pemerintah dengan media yang seadanya sehingga peserta didik kurang begitu antusias dalam mengikuti pelajaran dan cenderung melakukan aktivitas-aktivitas yang merugikan peserta didik itu sendiri.

Metode yang digunakan guru dalam pembelajaran berupa penyampaian materi, diskusi maupun tanya jawab. Bertujuan agar peserta didik dapat terlibat aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Dalam kenyataannya setiap pembelajaran di kelas II SDN Tambahrejo Kecamatan Tunjungan Kabupaten Blora belum menghasilkan pembelajaran yang aktif dan efektif.

Pada saat pembelajaran menggunakan media namun banyak peserta didik yang kurang mengikuti pembelajaran secara penuh, bahkan tidak sedikit peserta didik yang melakukan kegiatan-kegiatan yang lain selain kegiatan pembelajaran. Misalnya mengganggu temannya, mengobrol, mengantuk dan kegiatan lainnya yang tidak berhubungan dengan kegiatan pembelajaran, serta kurangnya minat peserta didik dalam proses pembelajaran yang akhirnya hasil belajarpun tidak sesuai harapan.

Salah satu langkah yang dapat dilakukan adalah dengan melakukan pengembangan media pembelajaran yang memiliki konsep belajar sambil bermain agar motivasi siswa dalam belajar tema 7 subtema 1 dapat meningkat yaitu melalui pengembangan media permainan ular tangga.

Ular tangga merupakan permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Media pembelajaran permainan seperti ular tangga "KETUPAT" (Kecerdikan Kancil Tipu Buaya pada Dongeng Singkat) dikembangkan karena memiliki keunggulan dibandingkan pembelajaran yang lain, yaitu (1) permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan dan menghibur, (2) permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif siswa untuk belajar, (3) permainan dapat memberikan umpan balik langsung, (4) permainan memungkinkan penerapan konsep ataupun peran-peran ke dalam situasi peranan yang sebenarnya dimasyarakat, (5) permainan bersifat luwes, (6) permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak (Sadiman dkk. (2011: 78-80).

Salah satu dongeng binatang yang terkenal di Indonesia adalah dongeng kancil, merupakan dongeng yang menceritakan tentang bagaimana ia menggunakan kecerdasannya untuk menyelesaikan berbagai masalah dan kesulitan-kesulitannya. Kancil memiliki beraneka macam jenis cerita yang berbeda-beda. Misalnya "Kecerdikan Kancil Tipu Buaya" merupakan salah satu cerita kancil karangan Gamal Komandoko pada buku "Kancil Mencuri Ketimun: 19 Dongeng Kancil Pilihan Untuk Anak Cerdik". Cerita ini mengisahkan bagaimana kancil menyelesaikan perkara dengan Buaya. Saya ingin mengadaptasi cerita ini dengan harapan dapat tersampikannya nilai-nilai positif kepada anak-anak.

Berdasarkan permasalahan yang dikemukakan di atas, maka dilakukan penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Ular Tangga "KETUPAT" (Kecerdikan Kancil Tipu Buaya Pada Dongeng Singkat) Tema 7 Subtema 1 Kelas II SDN Tambahrejo Kecamatan Tunjungan Kabupaten Blora".

METODE

Dalam penelitian ini, metode yang digunakan peneliti adalah metode pengembangan atau Research and Development (R&D) yaitu suatu rangkaian proses untuk mengembangkan suatu produk baru dan menyempurnakan produk yang sudah ada agar dapat dipertanggungjawabkan. Desain pengembangan media Ular Tangga "KETUPAT" (Kecerdikan Kancil Tipu Buaya Pada Dongeng Singkat) ini dilaksanakan berdasarkan tahapan langkah-langkah pengembangan yang dikemukakan oleh Sugiyono (2017: 409-426), identifikasi

masalah, pengumpulan informasi, desain produk, validitas desain, perbaikan desain, uji coba terbatas.

Subyek penelitian studi lapangan ini adalah guru dan siswa kelas II SD N Tambahrejo Kecamatan Tunjungan Kabupaten Blora dengan beberapa proses tahapan pengambilan data yang dilakukan. Dalam penelitian uji coba produk dilakukan dengan melibatkan 20 siswa.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dengan menggunakan lembar observasi, wawancara, lembar angket, kebutuhan guru dan siswa. Penelitian pengembangan ini menggunakan dua teknik analisis data yakni analisis data deskriptif kuantitatif dan analisis data deskriptif kualitatif. Data deskriptif kuantitatif berupa hasil penilaian dan komentar oleh ahli media dan ahli materi yang kemudian dideskripsikan menjadi data deskriptif kualitatif yang akan menjadi bahan perbaikan produk yang dikembangkan.

Instrumen penilaian dalam penelitian pengembangan ini menggunakan skala Likert dan skala Guttman. Skala Likert digunakan pada tahap pengujian media pembelajaran Ular Tangga “KETUPAT” (Kecerdikan Kancil Tipu Buaya Pada Dongeng Singkat) Tema 7 Subtema 1 kelas II Sekolah Dasar untuk ahli media dan ahli materi. sedangkan skala Guttman digunakan untuk lembar analisis kebutuhan dan analisis respon siswa dikarenakan lebih mudah dipahami oleh siswa siswa kelas II SD dengan jawaban tegas dan jelas sehingga tidak membutuhkan waktu yang lama untuk menjawab.

Penggunaan skala Likert dalam penelitian ini menggunakan beberapa pertanyaan positif dan negatif mengenai objek. Dalam butir pertanyaan menggunakan pilihan jawaban “Baik Sekali”, “Baik”, “Cukup”, “Kurang”, “Kurang Sekali” dengan skala angka 5-1. Sedangkan skala Guttman digunakan untuk mendapatkan jawaban yang tegas dan jelas terhadap suatu permasalahan pada butir soal dengan menggunakan jawaban “Ya” atau “Tidak”.

Data yang sudah terkumpul kemudian akan dihitung berdasarkan skor yang diperoleh dengan teknik analisis data deskriptif dengan langkah-langkah sebagai berikut: Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil validasi ahli media dan ahli materi berupa data kualitatif kemudian data dirubah dalam bentuk data kuantitatif dengan ketentuan dibawah ini.

Tabel 1. Range Presentase Kualitatif Program

Kriteria	Interval
BS (Baik Sekali)	81 - 100 %
B (Baik)	61 - 80 %
C (Cukup)	41 - 60 %
K (Kurang)	21- 40 %
KS (Kurang Sekali)	0 - 20 %

1. Setelah data terkumpul dihitung berdasarkan data yang diperoleh dari hasil angket validasi.
2. Menjumlahkan seluruh skor ideal item (reterium) untuk seluruh aspek berdasarkan angket validasi yang dibuat.
3. Menghitung analisis angka penskoran dari analisis data dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Presentase

$\sum x$ = Jumlah Skor Responden

$\sum xi$ = Jumlah Skor Ideal

100% = Konstanta

Dari persentase yang telah diperoleh berdasarkan perhitungan selanjutnya dirubah kedalam kalimat kualitatif. Sedangkan untuk respon atau tanggapan siswa mengenai media pembelajaran dilakukan menggunakan skala Guttman dengan menjawab pertanyaan yang berkaitan respon siswa terhadap media pembelajaran. Jawaban siswa bersifat tertutup yaitu dengan jawaban ya dengan skor 1 dan jawaban tidak dengan skor jawaban 0. Dengan analisis data sama seperti menggunakan skala Likert.

Setelah diperolehnya data kemudian pengambilan keputusan digunakan sebagai indikator keberhasilan validasi ahli media dan ahli materi pembelajaran. Untuk validasi ahli media dan ahli materi pembelajaran hasil presentase penilaian dikatakan berhasil, valid dan praktis jika hasil perhitungan berada ditentang dan kriteria 81% - 100% (Baik Sekali), 61% - 80% (Baik), ataupun pada rentang 41% - 60% (Cukup).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran Ular Tangga “KETUPAT” (Kecerdikan Kancil Tipu Buaya Pada Dongeng Singkat) dikembangkan berdasarkan langkah-langkah penelitian pengembangan Research and Development (R&D) dengan langkah identifikasi masalah, pengumpulan informasi, desain produk, validitas desain, perbaikan desain, dan uji coba terbatas. Model penelitian ini digunakan untuk menghasilkan produk dan menguji suatu produk tertentu. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran berupa benda konkret berbasis tematik untuk membantu dalam proses pembelajaran di kelas. Media pembelajaran yang dikembangkan berupa media Ular Tangga “KETUPAT” (Kecerdikan Kancil Tipu Buaya Pada Dongeng Singkat) pada pembelajaran Tema 7 Subtema 1 kelas II Sekolah Dasar.

Penelitian pengembangan ini dilatar belakangi oleh terbatasnya media pembelajaran tematik terutama pada Tema 7 Subtema 1, siswa kurang tertarik dan mudah bosan dikarenakan guru belum menggunakan media yang bervariasi dan belum sesuai dengan karakteristik anak. Sedangkan dari hasil analisis angket kebutuhan siswa, rata-rata menjawab mereka menyukai pembelajaran yang disampaikan guru, mereka menyukai jika dalam pembelajaran guru menggunakan media atau alat peraga yang dapat mempermudah mereka memahami materi, mereka menyukai media pembelajaran yang berbentuk nyata, berwarna-warni dan bisa digunakan untuk belajar sambil bermain dalam rangka menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna. Sedangkan dari hasil analisis kebutuhan guru, guru berharap adanya sebuah media yang bisa meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar siswa di kelas. Berdasarkan hasil identifikasi masalah dan penyebaran angket kebutuhan maka perlu adanya inovasi pembelajaran berupa media pembelajaran yang baru dan menarik untuk menunjang proses belajar mengajar.

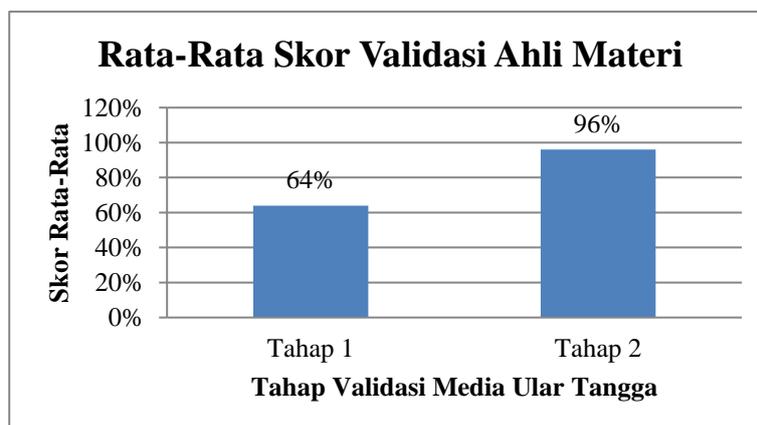
Menurut Ibrahim et.al (dalam Daryanto 2016: 4) “media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima”. Sedangkan menurut Criticos (Daryanto 2011: 4) “media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan”. Berdasarkan definisi tersebut maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan sebagai perantara dalam kegiatan pembelajaran. Sedangkan dalam dunia pendidikan media pembelajaran adalah alat atau bahan kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu aspek penting dalam proses pendidikan dimana media pembelajaran memiliki manfaat sebagai berikut: pembelajaran akan menjadi lebih menarik perhatian siswa sehingga mampu meningkatkan antusias serta motivasi belajar siswa, bahan pembelajaran akan lebih jelas dan mudah dipahami siswa yang memungkinkan terjadinya proses pembelajaran yang berpusat pada siswa sehingga diharapkan siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran. Metode yang

digunakan guru juga akan lebih bervariasi sehingga tidak hanya komunikasi verbal melalui metode penyampaian materi oleh guru.

Manfaat media pembelajaran, yaitu sebagai berikut: 1) Media pembelajaran dapat memperjelas materi sehingga memudahkan guru dan peserta didik dalam proses belajar mengajar. 2) Pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar, interaksi antar pendidik dan peserta didik, dan meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar. 3) Dapat diaplikasikan dengan model atau strategi belajar yang bervariasi. 4) Memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik sehingga meningkatkan kemandirian peserta didik sesuai dengan kemampuan dan minatnya sehingga pembelajaran dapat lebih bermakna. 5) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera ruang dan waktu dan menjadi lebih praktis.

Media Ular Tangga "KETUPAT" (Kecerdikan Kancil Tipu Buaya Pada Dongeng Singkat) yang dikembangkan oleh peneliti merupakan suatu media pembelajaran dengan bentuk, tampilan dan seluruh komponen yang sesuai dengan perkembangan siswa kelas II SD N Tambahrejo. Dengan adanya hasil pengembangan berupa media Ular Tangga "KETUPAT" (Kecerdikan Kancil Tipu Buaya Pada Dongeng Singkat) Tema 7 Subtema 1 diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dan membantu siswa memahami materi khususnya untuk siswa kelas II semester 2 SD N Tambahrejo, selain itu juga diharapkan mampu memotivasi guru untuk menggunakan media saat mengajar agar proses pembelajaran lebih efektif dan efisien.

Setelah pengembangan produk awal selesai tahap selanjutnya adalah dengan melakukan validasi terhadap media Ular Tangga "KETUPAT" (Kecerdikan Kancil Tipu Buaya Pada Dongeng Singkat) dengan cara pengisian lembar angket penilaian untuk ahli materi dan ahli media, angket penilaian ahli materi terdiri dari lima belas aspek, ahli media terdiri dari dua puluh aspek dengan skor penilaian dengan menggunakan skala linkert. Hasil validasi ahli materi tahap pertama memperoleh nilai presentase 64% dengan kategori "Baik" dengan revisi dan validasi ahli materi tahap kedua memperoleh nilai dengan presentase 96% dengan kategori "Baik Sekali".



Hasil validasi ahli media memperoleh hasil presentase 92% dengan kategori "Baik Sekali". Berdasarkan tahap validasi media dan materi media Ular Tangga "KETUPAT" (Kecerdikan Kancil Tipu Buaya Pada Dongeng Singkat) dapat dinyatakan valid dan layak digunakan dalam pembelajaran Tema 7 Subtema 1 kelas II SD N Tambahrejo.

Media Ular Tangga "KETUPAT" (Kecerdikan Kancil Tipu Buaya Pada Dongeng Singkat) diuji cobakan kepada 20 siswa kelas II SDN Tambahrejo dengan perolehan hasil angket respon siswa terhadap media Ular Tangga "KETUPAT" (Kecerdikan Kancil Tipu Buaya Pada Dongeng Singkat) dengan presentase 98,6% menyukai produk yang dibuat dengan kategori "Baik Sekali". Berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan selama dua kali

pertemuan terhadap 20 siswa juga menghasilkan nilai hasil belajar dengan rata-rata nilai diatas KKM 65. Pengembangan media Ular Tangga "KETUPAT" (Kecerdikan Kancil Tipu Buaya Pada Dongeng Singkat) Tema 7 Subtema 1 setelah melakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media serta hasil respon siswa dengan perolehan hasil dengan kategori "Baik Sekali" maka pengembangan media Ular Tangga "KETUPAT" (Kecerdikan Kancil Tipu Buaya Pada Dongeng Singkat) selesai dan memenuhi kriteria layak dan praktis untuk dipergunakan dalam pembelajaran di kelas II SD N Tambahrejo.

Nilai karakter setelah siswa belajar menggunakan media Ular Tangga "KETUPAT" (Kecerdikan Kancil Tipu Buaya Pada Dongeng Singkat) Tema 7 Subtema 1 yaitu siswa menjadi lebih aktif dan antusias mengikuti pelajaran serta lebih bersemangat dalam belajar, serta siswa terlatih untuk jujur, percaya diri, bertanggung jawab, santun dan peduli selama proses pembelajaran.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan rumusan masalah yang dilakukan melalui penelitian dan pengembangan dapat disimpulkan bahwa: (1) Pembelajaran yang diterapkan dalam kelas sebagian besar guru belum menggunakan sarana pendukung pembelajaran seperti media pembelajaran sehingga membuat peserta didik terlihat jenuh dan bosan karena pembelajaran yang monoton dan kurang menarik, (2) Media pembelajaran ular tangga "KETUPAT" (Kecerdikan Kancil Tipu Buaya Pada Dongeng Singkat) Tema 7 Subtema 1 dikembangkan mengacu pada langkah pengembangan R&D menurut Sugiyono. (3) Media ular tangga "KETUPAT" (Kecerdikan Kancil Tipu Buaya Pada Dongeng Singkat) valid dan layak digunakan dalam pembelajaran untuk kelas II semester 2 SDN Tambahrejo. Dari hasil validasi dengan perolehan nilai presentase ahli materi melalui dua tahap yakni dari 64% kategori "Baik" menjadi 96% dengan kategori "Baik Sekali". Dan validasi ahli media dengan nilai presentase 92% dengan kategori "Baik Sekali". Dari dua validator memperoleh kenaikan presentase yang signifikan dengan kategori baik sekali sehingga media Ular Tangga "KETUPAT" (Kecerdikan Kancil Tipu Buaya Pada Dongeng Singkat) dapat dinyatakan memenuhi kriteria praktis digunakan dalam pembelajaran dibuktikan dengan hasil evaluasi pada dua pertemuan terhadap 20 siswa memperoleh rata-rata nilai diatas rata-rata, media valid dan layak digunakan dalam pembelajaran di kelas II.

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti, maka saran yang dapat diberikan terkait dengan hasil penelitian dan pengembangan media ular tangga "KETUPAT" (Kecerdikan Kancil Tipu Buaya Pada Dongeng Singkat) yaitu: Guru dapat menggunakan media pembelajaran ular tangga "KETUPAT" (Kecerdikan Kancil Tipu Buaya Pada Dongeng Singkat) sebagai penunjang dalam pembelajaran atau sebagai sarana belajar sambil bermain.

DAFTAR PUSTAKA

- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito, C. A. S. (2011). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Astuti, Noviana Hadi, Fine Reffiane, dan Sunan Baedowi, 2019. Pengembangan Media Big Book Pada Tema Kewajiban dan Hakku Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*. Vol 3 No 2 Hal. 106. Tersedia pada: <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/article/viewFile/17386/10456>.
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Daryanto. 2011. *Model Pembelajaran*. Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.

- Kurniawan, Deni. 2014. Pembelajaran Terpadu Tematik (Teori, Praktik, Dan Penilaian). Bandung. Alfabeta.
- Masjid, Abdul. 2014. Pembelajaran Tematik Terpadu. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Maslikan. 2017. Penggunaan Media Pembelajaran Kotak dan Kartu Misterius (Kokami) untuk Meningkatkan Aktifitas dan Ketuntasan Belajar Peserta Didik pada Pokok Bahasan Bola Volly di Kelas XII MIPA 1 SMA Negeri 2 Pekanbaru. Jurnal Pendidikan Ekonomi Akuntansi FKIP UIR Vol 5 No 2 Hal. 178-187. Tersedia Pada : <http://journal.uir.ac.id/index.php/Peka/article/view/1196>.
- Sanaky, Huair AH, 2013. Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif. Yogyakarta: Kaukaba.
- Sugiyono. 2017. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Ulfa, Nur Maria, Aries Tika Damayanti, dan Rofian, 2019. Pengaruh NHT Berbantu Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Minat Belajar. Jurnal Sinektik, Vol. 2 No. 2 Hal. 213. Tersedia Pada: <http://ejurnal.unisri.ac.id/index.php/sin/article/viewFile/3333/2814>.