

PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA BERBASIS TEORI BELAJAR BEHAVIORISTIK PADA TEMA 8 LINGKUNGAN SAHABAT KITA KELAS V SD NEGERI 1 PUCANGAGUNG

Fina Hastiwi, Arum Ratnaningsih, Suyoto

Universitas Muhammadiyah Purworejo Jawa Tengah, Indonesia

Email: finahastiwi1@gmail.com, arumratna@umpwr.ac.id, suyoto.ump@gmail.com

Abstrak

Media pembelajaran merupakan suatu alat baik media elektronik maupun non elektronik yang dapat digunakan untuk menyalurkan atau menyampaikan suatu informasi. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk: (1) mengembangkan produk berupa media ular tangga, (2) mengetahui kelayakan media ular tangga, (3) mengetahui respon peserta didik, dan (4) mengetahui keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media ular tangga berbasis teori belajar behavioristik pada Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita Kelas V SD Negeri 1 Pucangagung. Penelitian ini merupakan penelitian Research and Development yang dikembangkan menggunakan metode penelitian pengembangan ADDIE meliputi 5 tahap yaitu *analysis, design, develop, implement, and evaluate*. Desain penelitian menggunakan uji coba terbatas. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi dan angket. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar validasi, respon peserta didik dan lembar keterlaksanaan pembelajaran. Analisis data dengan menggunakan Percentange Aggrement. Hasil penelitian pengembangan media ular tangga berbasis teori belajar behavioristik: (1) produk berupa permainan ular tangga sebagai referensi sumber dan media bagi pembelajaran, (2) hasil validasi kelayakan media ular tangga mendapatkan rata-rata 3,62 dengan kriteria sangat layak. Uji reliabilitas mendapatkan PA 99,3% dengan kriteria sangat reliabel, (3) hasil respon uji terbatas dengan 8 peserta didik mendapatkan persentase 94,9% dengan kategori sangat baik, sedangkan respon lebih luas dengan 16 peserta didik mendapatkan persentase 97,8% dengan kriteria sangat baik, (4) adapun hasil keterlaksanaan pembelajaran pertemuan I mendapatkan PA 98,7%, pertemuan II mendapatkan PA 99,4%, dan pertemuan III mendapatkan PA 99,4% sehingga memperoleh kriteria sangat baik.

Kata Kunci: media; ular tangga; behavioristik.

Abstract

Learning media is a tool of both electronic and non-electronic media that can be used to channel or convey information. The objectives of this study are to: (1) develop snakes and ladders media products, (2) find out snakes and ladders media, (3) find out student responses, and (4) find out the implementation of learning using snakes and ladders media based on behavioristic learning theory on the theme 8 Our Friends Environment Class V SD Negeri 1 Pucangagung. This research is a Research and Development research that was developed using the ADDIE

development research method covering 5 stages, namely analysis, design, develop, implement, and evaluation. The research design used a limited trial. Data collection techniques in this study were interviews, observations and questionnaires. The instruments used in this study were validation sheets, student responses, and learning implementation sheets. Data analysis using Percentage Aggregation. The results of the research on developing snakes and ladders media based on behavioristic learning theory: (1) snakes and ladders game products as a reference source and media for learning, (2) the results of media validation are appropriate to get an average of 3.62 with very feasible criteria. The reliability test got a PA of 99.3% with very reliable criteria, (3) the results of the limited test response with 8 students getting a percentage of 94.9% in the very good category, while the wider response with 16 students getting a proportion of 97.8% with The criteria are very good, (4) as for the results of the implementation of learning, my meeting got 98.7% PA, the second meeting got 99.4% PA, and the third meeting got 99.4% PA so that the criteria were very good.

Keywords: *media; snakes and ladders; behavioristic*

Pendahuluan

Fakta yang dapat kita lihat saat ini sebagian besar guru hanya sekedar menyajikan ilmu pengetahuan kepada siswa dan belum memperhatikan pemanfaatan media pembelajaran secara optimal. Kenyataan ini yang dihadapi pada pembelajaran di Kelas V SD Negeri 1 Pucangagung. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti di Kelas V menunjukkan bahwa penggunaan media dan teori belajar dalam proses kegiatan mengajar di kelas belum optimal. Guru mengalami kesulitan dalam membuat media pembelajaran yang interaktif biasanya, guru hanya memanfaatkan alat peraga gambar dan bahan ajar berupa buku paket dan LKS saja sehingga membuat pembelajaran kurang menarik yang akhirnya membuat peserta didik merasa bosan belajar dan kurang termotivasi.

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan penelitian pengembangan (*Research and Development*). Menurut (Sugiyono, 2015) penelitian pengembangan adalah penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu untuk menguji keefektifan, kelayakan produk, dan tingkat kepraktisan produk tersebut dalam membantu meningkatkan motivasi peserta didik dalam kegiatan belajar. Adapun produk yang akan dihasilkan dan diuji coba kelayakannya dalam penelitian ini adalah media ular tangga berbasis teori belajar behavioristik pada tema 8 lingkungan sahabat kita kelas V SD. Desain yang digunakan pada penelitian ini menggunakan model ADDIE (*Analyze, design, development, Implementation and Evaluation*).

Media pembelajaran merupakan suatu alat baik media elektronik maupun non elektronik yang dapat digunakan untuk menyalurkan atau menyampaikan suatu informasi (Arsyad, 2014). Penggunaan media pembelajaran sangat penting sebagai sarana alat bantu mengajar yang mana memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga guru dapat memusatkan perhatian terhadap aspek penting lainnya. Pemilihan media yang tepat dan sesuai dengan karakteristik peserta didik dapat

memberikan efek positif seperti meningkatnya motivasi belajar dan materi yang disampaikan akan lebih mudah diingat oleh peserta didik (Rohani, 2019). Menurut (Salam, Safei, & Jamilah, 2019) menyatakan bahwa media permainan ular tangga merupakan media pembelajaran yang berorientasi pada peserta didik dimana peserta didik belajar dalam kelompok-kelompok kecil, saling membantu dan berdiskusi. Permainan ular tangga dipilih karena mudah dimainkan dan memiliki daya tarik tinggi bagi peserta didik usia sekolah dasar. Kelebihan media ular tangga ini yaitu bukan sekedar bermain ular tangga seperti biasanya, tetapi permainan ini dilengkapi materi dan soal-soal yang dikemas dalam bentuk permainan. Media permainan ular tangga ini dapat kita sisipi materi pelajaran sehingga peserta didik bukan hanya bermain tetapi juga melakukan proses belajar.

Teori belajar yang menekankan terhadap perubahan perilaku peserta didik adalah teori belajar behavioristik. Teori belajar behavioristik dalam pembelajaran merupakan upaya membentuk tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman belajar. Menurut (Sani, Ridwan Abdullah, 2013) menyatakan bahwa belajar merupakan akibat adanya interaksi antara stimulus dan respon. Hal utama pada teori behavioristik adalah pemberian stimulus dan respon dengan cara yang pertama memberi dorongan dan penguatan untuk melihat suatu perubahan atau respon. Aplikasi teori behavioristik dalam permainan ular tangga yaitu ketika peserta didik mendapat soal maka peserta didik harus menjawab pertanyaan tersebut sesuai kunci jawaban. Pemberian *reward* (penghargaan) kepada pemain yang *finish* dulu dan *punishment* (hukuman) apabila tidak menjawab soal yaitu mundur. Peran hadiah sangat penting karena dapat memotivasi peserta didik dalam belajar, menumbuhkan persaingan belajar antar peserta didik sehingga menimbulkan gairah dalam belajar. Peran hukuman juga tidak kalah penting. Adanya sanksi dan hukuman peserta didik akan merasa malu dan jera sehingga diharapkan dalam menjawab soal lebih teliti, berhati-hati dan bertanggung jawab (Rahmat, 2019).

Hasil dari kegiatan observasi dan wawancara dapat dilihat bahwa penggunaan media pembelajaran oleh guru pada saat kegiatan belajar mengajar belum optimal karena guru hanya menggunakan sumber belajar berupa alat peraga gambar dan bahan ajar berupa buku paket dan LKS. Selain itu guru juga belum mengaitkan penerapan teori pembelajaran dalam proses kegiatan belajar padahal penerapan teori belajar menjadi hal yang sangat penting karena dapat membantu guru untuk memahami bagaimana siswa belajar. Sehingga proses belajar bisa berjalan efektif, efisien, dan produktif. Penyediaan kebutuhan kegiatan belajar mengajar seperti media pembelajaran tidaklah mudah, karena harga media pembelajaran cukup mahal bagi sekolah tertentu dalam artian tidak semua sekolah mampu untuk menyediakan media pembelajaran dalam mendukung kegiatan belajar. Permasalahan tersebut tentunya menuntut guru untuk kreatif dalam proses kegiatan belajar mengajar, oleh karena itu diperlukan upaya pengembangan media pembelajaran sebagai alat bantu guru pada saat menyampaikan materi di kelas. Menurut (Rosyid, Mansyur, IP, & Abdullah, 2019) peran media sangat membantu dalam hal menyederhanakan materi yang rumit menjadi sederhana agar materi dapat dipahami peserta didik secara mudah dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Pemilihan

media pembelajaran perlu disesuaikan dengan karakteristik peserta didik tingkat sekolah dasar. Media yang dirancang dengan baik dan tersusun dapat membantu peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan karena masing-masing dari jenis media memiliki karakteristik, kelebihan, dan kekurangan. Itu sebabnya media harus direncanakan secara sistematis dalam penggunaannya.

Berangkat dari permasalahan yang ada, maka perlu adanya media untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Media yang sesuai yaitu permainan ular tangga hal ini sejalan dengan karakteristik peserta didik kelas V sekolah dasar yang masih dalam tahap operasional konkrit. Menurut (Syahbana, 2012) karakteristik tahap operasional konkrit yaitu dimana anak mulai berfikir logis tetapi belum dapat memecahkan masalah yang abstrak, maka mereka masih membutuhkan benda-benda konkret untuk mendorong perkembangan kemampuan intelektualnya. Dengan bantuan media ular tangga berbasis teori belajar behavioristik yang dilengkapi ringkasan materi, gambar, dan kegiatan menarik dikemas dalam bentuk permainan diharapkan dapat membantu peserta didik mengalami perubahan pemahaman serta pengetahuan yang disebabkan oleh peristiwa atau kejadian yang dialami dalam proses kegiatan belajar sehingga mendorong peserta didik untuk mengorganisasi pengalamannya menjadi pengetahuan yang bermakna.

Dari pemaparan di atas, penulis ingin meneliti lebih lanjut permasalahan yang ada dengan formulasi judul Pengembangan Media Ular Tangga Berbasis Teori Belajar Behavioristik pada Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita Kelas V SD Negeri 1 Pucangagung". Diharapkan penelitian ini bermanfaat untuk menumbuhkan motivasi belajar bagi peserta didik serta penelitian ini mampu meningkatkan kualitas guru sekolah dasar dalam melakukan perbaikan pembelajaran melalui media yang sesuai sehingga menjadikan pembelajaran yang aktif, komunikatif, efisien dan menyenangkan.

Metode Penelitian

Penelitian yang dilakukan ini menggunakan *Research & Development* (R&D). Penelitian penembangan (R&D) juga dapat diartikan sebagai penelitian yang bertujuan menemukan atau mengembangkan sebuah produk, serta menguji coba efektifitasnya (Sukoco, Djastuti, & Sugiono, 2015). Model yang digunakan pada tahap ini yaitu menggunakan model ADDIE. Menurut (Mustofa, 2016) tahap ADDIE ini terdiri dari 5 tahap yaitu *Analyze* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi) dan *Evaluation* (Evaluasi). Dengan mempertimbangkan waktu, tenaga, dan dana. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi dan angket. Teknik observasi ini digunakan peneliti untuk mengumpulkan informasi sebagai studi awal dalam menemukan permasalahan. Jenis wawancara yang digunakan adalah wawancara terstruktur. Pertanyaan yang diberikan berorientasi pada garis besar permasalahan, yakni kondisi pembelajaran di kelas V SD Negeri 1 Pucangagung.

Pengambilan data dilakukan di kelas V SD Negeri 1 Pucangagung sebanyak 24 peserta didik. Adanya pandemic covid-19 maka ketika uji coba dibagi menjadi dua

kelompok. Proses uji coba terbatas dengan subjek 8 peserta didik dan uji coba lebih luas dengan subjek 16 peserta didik. Data yang diperoleh yaitu validasi media, angket respon peserta didik, dan observasi keterlaksanaan pembelajaran. Instrumen lembar validasi media ular tangga menggunakan skala *likert* dengan kriteria (1) sangat tidak baik, (2) tidak baik, (3) baik dan (4) sangat baik. Menurut Widiyoko, Eko Putro (2018) analisis data dengan menghitung validitas dan reliabilitas menggunakan persamaan yang telah ditentukan yang kemudian hasil persentase diubah ke dalam bentuk nilai selanjutnya dikonversi ke dalam skala empat. Teknik analisis data uji validitas menggunakan rumus dari (Sari & Riawati, 2019) sebagai berikut:

$$\text{Persentase (100\%)} = \frac{\sum fm}{\sum fa} \times 100\%$$

Keterangan:

$\sum fm$ = Jumlah frekuensi aktivitas yang muncul

$\sum fa$ = Jumlah frekuensi seluruh aktivitas

Metode Uji Reliabilitas ini mengandung maksud ketetapan instrumen yang digunakan untuk memperoleh data. Untuk mengukur keterlaksanaan pembelajaran selama menggunakan media menggunakan *Percentage Agreement* (PA) dengan persamaan berikut:

$$\text{Percentage Agreement (PA)} = \left(1 - \frac{A-B}{A+B}\right) \times 100\%$$

Keterangan:

PA = Persentase Keterlaksanaan

A = Skor yang lebih tinggi dari pengamat

B = Skor yang lebih rendah dari pengamat

A dan B merupakan besar nilai yang diberikan penilai pertama dan kedua dengan $A > B$. Instrumen dikatakan reliabel jika *Percentage Agreement* (PA) lebih dari atau sama dengan 75% (Trianto, 2020: 240). Data angket respon peserta didik dihitung menggunakan persamaan berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

NP = Nilai persen yang diharapkan atau dicari

R = Nilai yang diperoleh

S = Nilai maksimum ideal

Hasil dan Pembahasan

Berikut ini akan diuraikan secara rinci data hasil pengembangan, kelayakan dan kepraktisan media pembelajaran ular tangga berbasis teori belajar behavioristik. Hasil pengembangan media ular tangga ini dilaksanakan berdasarkan prosedur penelitian pengembangan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap. Masing-masing tahap dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Tahap *Analysis*: Pada tahap analisis peneliti menyiapkan semua analisis yang akan digunakan dalam pengembangan produk seperti analisis masalah, analisis media pembelajaran, analisis kurikulum, analisis konsep.
- 2) Tahap *Design*: Pada tahap perencanaan ini merupakan lanjutan dari hasil studi analisis dalam memecahkan masalah yang ada. Tahap perancangan ini dilakukan dengan langkah-langkah yang pertama sebelum membuat produk peneliti mengumpulkan referensi terlebih dahulu, merancang format, merancang draft pembelajaran dan menyusun materi,
- 3) Tahap *Development*: Pada tahap ini bertujuan untuk menghasilkan media ular tangga dengan melakukan validasi produk. Kegiatan ini meliputi tahap pembuatan produk ular tangga, konsultasi produk kepada pembimbing, kemudian dilanjutkan validasi dengan dosen ahli dan praktisi.
- 4) Tahap *Implementation*: Pada tahap implementasi merupakan tahapan dimana media pembelajaran yang dikembangkan kemudian diujicobakan pada peserta didik. Uji lapangan ini meliputi uji coba terbatas dengan 8 peserta didik dan uji coba lebih luas dengan 16 peserta didik.
- 5) Tahap *Evaluation*: Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui keefektifan media ular tangga dibandingkan media pembelajaran yang lain. Hasil yang diperoleh dari evaluasi tersebut berupa lembar penilaian keterlaksanaan pembelajaran yang dinilai oleh dua observer.

1. Hasil Pengembangan Media Ular Tangga Berbasis Teori Belajar Behavioristik

Media ular tangga yang dikembangkan meliputi buku pendamping belajar dan papan permainan ular tangga yang terbuat dari bahan dasar banner. Proses rancangan dan pembuatannya menggunakan aplikasi *Canva*. Media permainan ular tangga yang digunakan yang dikembangkan dalam penelitian ini dapat digunakan sebagai sumber belajar serta menumbuhkan sikap semangat dan tanggung jawab pada diri peserta didik. Media pembelajaran yang dikembangkan memuat aspek-aspek pembelajaran teori behavioristik. Desain pengembangan dalam penelitian mengacu pada desain ADDIE yang meliputi 5 tahap *analysis, design, develop, implement and evaluate*. Hasil pengembangan media ular tangga berbasis teori belajar behavioristik disajikan pada gambar 1.



Gambar 1
Tampilan papan permainan ular tangga

Menurut (Afandi, 2015), media permainan ular tangga termasuk jenis media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan permainan tradisional ular tangga yang mendunia. Media ular tangga ini merupakan jenis media yang dimainkan secara berkelompok. Menurut (Pramita, 2016) permainan memiliki tujuan untuk mengurangi rasa bosan saat kegiatan belajar berlangsung sehingga penerapan permainan dalam proses belajar dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Media pembelajarn ular tangga digarapkan dapat menjadikan pembelajaran lebih bermakna dan dapat meningkatkan daya tarik peserta didik karena belajar dilakukan sambil bermain. Penerapan teori belajar behavioristik pada media ular tangga dapat digunakan sebagai alat pengukur hasil belajar peserta didik hal ini dapat dilihat dari bisa atau tidaknya peserta didik dalam menjawab pertanyaan yang ada.

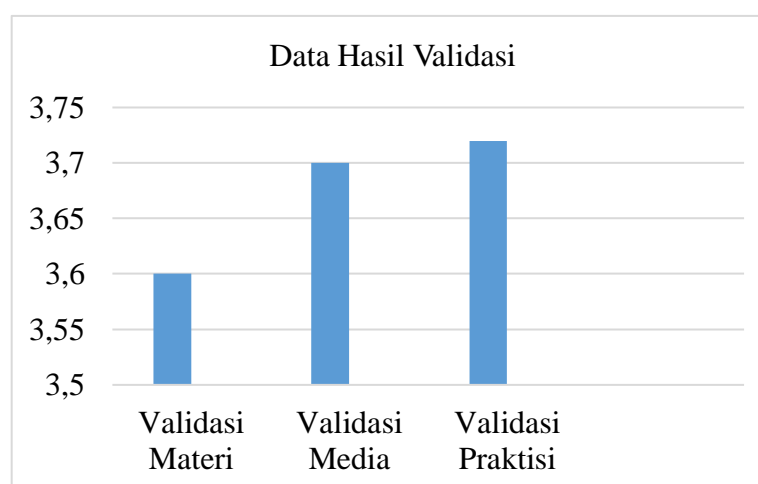
2. Hasil Validitas Kelayakan Media Ular Tangga

Validasi ini penting untuk mengetahui tingkat kelayakan media. Proses validasi dilakukan oleh tiga ahli terdiri dari ahli media, ahli materi dan praktisi. Berdasarkan hasil validasi ketiga ahli media tersebut diolah berdasarkan pedoman penskoran. Skor maksimal dari angket penilaian ahli media adalah 40. Skor tersebut didapatkan dari skor tiap aspek. Jumlah skor yang didapatkan dari ahli media adalah 37, maka hasil rata-rata yang didapat dari penilaian ahli media adalah 3,7 dan mendapat penilaian dengan kategori “Sangat Baik”. Jumlah skor yang didapatkan dari ahli materi adalah 54, maka hasil rata-rata yang didapat dari penilaian ahli materi adalah 3,6 dan mendapat penilaian dengan kategori “Sangat Baik”. Hasil validasi praktisi menghasilkan skor 93 dengan rata-rata 3,72 dengan kategori “Sangat Baik”. Berdasarkan hasil keseluruhan validasi ketiga ahli dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1
Hasil Data Validasi Ahli

No.	Validasi	Skala	Kategori
1.	Validasi ahli media	3,7	Sangat Baik
2.	Validasi ahli materi	3,6	Sangat Baik
3.	Validasi praktisi	3,72	Sangat Baik
	Rata-rata	3,67	Sangat Baik

Berikut merupakan diagram hasil validasi dari ahli materi, media, dan praktisi.



Gambar 2
Diagram Data Hasil Validasi

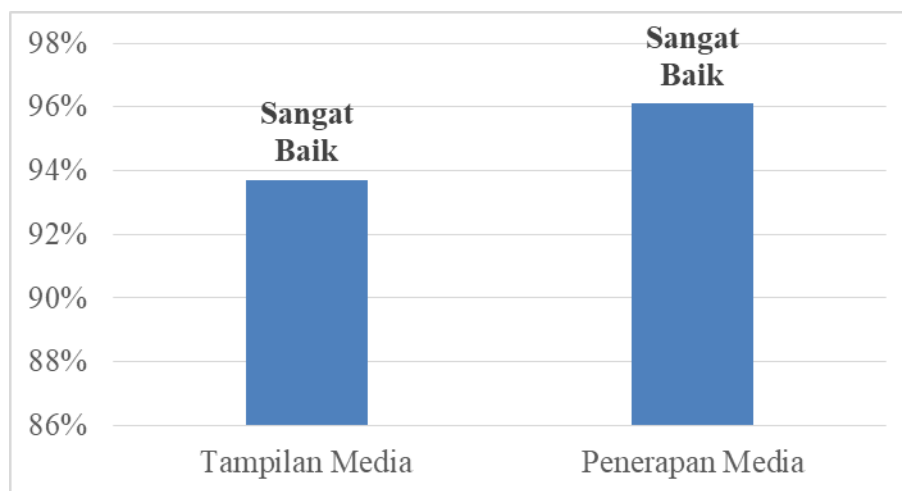
Pengembangan media ular tangga dalam penelitian ini mengacu pada prinsip-prinsip evaluasi media pembelajaran menurut Djamarah, Syaiful Bahri (2010: 74) yaitu (1) sesuai dengan tujuan, (2) sesuai dengan materi pelajaran, (3) kemudahan memperoleh media, (4) penggunaan media, (5) waktu untuk menggunakan media, (6) sesuai dengan taraf berpikir peserta didik. Prinsip penilaian tersebut digunakan supaya media yang dikembangkan sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Sedangkan menurut (Daryanto, Wang, & Jacinthe, 2016) syarat umum yang harus dipenuhi dalam penggunaan media yaitu (1) memperjelas penyampaian pesan, (2) dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra, (3) meningkatkan keaktifan dan semangat belajar peserta didik, (4) memberikan rangsangan atau stimulus.

Berdasarkan kedua pendapat ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media ular tangga dalam pembelajaran pada penelitian ini sudah sesuai dengan pakar media sehingga media pembelajaran ular tangga berbasis teori belajar behavioristik ini layak digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar

3. Hasil Kepraktisan Media Ular Tangga

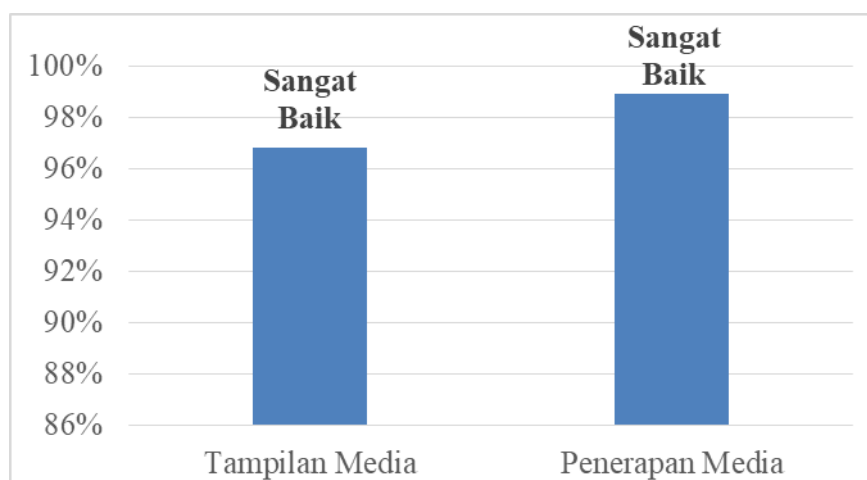
Hasil kepraktisan media ular tangga ini ditinjau dari respon peserta didik dan keterlaksanaan pembelajaran. Respon peserta didik menggunakan media ular tangga ini terdapat dua aspek yaitu aspek tampilan dikatakan layak jika media memberikan ketertarikan untuk belajar sedangkan pada aspek penerapan teori belajar behavioristik dikatakan layak apabila memuat aspek aplikasi teori belajar meliputi pemberian stimulus, penguatan (*reward* dan *punishment*). Menurut (Kusuma & Handayani, 2017) respon berarti reaksi atau tanggapan yaitu penerimaan atau penolakan, serta sikap terhadap apa yang disampaikan oleh komunikator dalam pesannya. Respon peserta didik ditelusuri melalui angket yang diisi setelah peserta didik mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan data hasil respon peserta didik pada uji coba terbatas 8 peserta didik. Aspek Tampilan Media mendapat presentase 93,7% dengan kriteria sangat baik. Penerapan Media Ular Tangga Berbasis Teori Belajar Behavioristik mendapat presentase 96,1% dengan kriteria sangat baik. Sehingga rata-rata respon uji coba terbatas mendapat presentase 94,9% dengan kriteria sangat baik. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa respon peserta didik terhadap media ular tangga berbasis teori belajar behavioristik adalah sangat baik.



Gambar 3
Diagram Batang Hasil Respon Uji Coba 8 Peserta Didik

Berdasarkan data hasil respon peserta didik pada uji coba lebih luas 16 peserta didik. Aspek Tampilan Media mendapat presentase 96,8% dengan kriteria sangat baik. Penerapan Media Ular Tangga Berbasis Teori Belajar Behavioristik mendapat presentase 98,9% dengan kriteria sangat baik. Sehingga rata-rata respon uji coba terbatas mendapat presentase 97,8% dengan kriteria sangat baik. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa respon peserta didik terhadap media ular tangga berbasis teori belajar behavioristik adalah sangat baik.



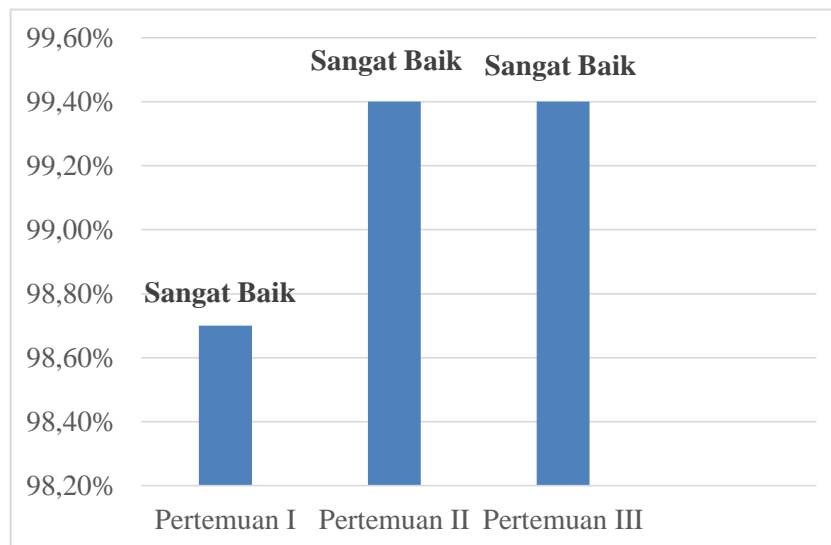
Gambar 4
Diagram Batang Hasil Respon Uji Coba 16 Peserta Didik

Data hasil keterlaksanaan pembelajaran diperoleh dari dua orang observer pada tiap pertemuan. Observer memberikan evaluasi dan nilai pada lembar observasi yang telah disediakan. Berikut data hasil keterlaksanaan pembelajaran pertemuan I, II, dan III disajikan pada tabel 2.

Tabel 2
Hasil Keterlaksanaan Pembelajaran

No.	Aspek	Pertemuan					
		I		II		III	
		1	2	1	2	1	2
1.	Kegiatan Pendahuluan	23	23	23	23	23	24
2.	Kegiatan Inti	29	30	31	30	30	29
3.	Kegiatan Penutup	19	20	19	19	19	20
Jumlah Aktual		71	73	73	72	72	73
Persentase (100%)		98,7%		99,4%		99,4%	
Kriteria		Sangat Baik		Sangat Baik		Sangat Baik	

Uji reliabilitas pada pertemuan pertama diperoleh persentase 98,7% dengan kriteria sangat baik, pertemuan kedua diperoleh persentase 99,4% dengan kriteria sangat baik, dan pertemuan ketiga diperoleh persentase 99,4% dengan persentase sangat baik. Selama pelaksanaan kegiatan pembelajaran berlangsung peserta didik sangat antusias dan aktif berpartisipasi serta memilikirasa ingin tau yang besar. Keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media ular tangga dinilai berdasarkan 3 aspek yaitu pendahuluan, inti dan penutup. Ketiga aspek tersebut telah terpenuhi dalam proses pembelajaran sehingga keterlaksanaan pembelajaran mendapatkan hasil yang baik, karena menampilkan pembelajaran yang berbeda dari biasanya yaitu menggunakan media ular tangga berbasis teori belajar behavioristik.



Gambar 5
Diagram Batang Keterlaksanaan Pembelajaran

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa pengembangan media ular tangga berbasis teori belajar behavioristik pada tema 8 lingkungan sahabat kita telah menghasilkan produk berupa media permainan ular tangga yang dapat digunakan sebagai sumber belajar serta menumbuhkan sikap semangat dan tanggung jawab belajar kepada peserta didik kelas V SD. Kelayakan Media Ular Tangga Berbasis Teori Belajar Behavioristik oleh dua dosen ahli, dan guru kelas V mendapatkan nilai rata-rata secara keseluruhan sebesar 3,62 termasuk kategori sangat layak digunakan dalam pembelajaran sebagai media pembelajaran. Uji reliabilitas menunjukkan rata-rata *percentage agreement* sebesar 99,4%, sehingga data yang didapatkan adalah sangat reliabel. Kepraktisan Media Ular Tangga Berbasis Teori Belajar Behavioristik yang dikembangkan pada uji coba terbatas dengan persentase 94,9%, kategori sangat baik dan pada uji coba lebih luas adalah dengan presentase 97,8% mendapat kategori sangat baik. Keterlaksanaan pembelajaran mendapat persentase dengan rata-rata 99,1% mendapat kategori sangat baik.

BIBLIOGRAFI

- Afandi, Rifki. (2015). Pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan hasil belajar IPS di sekolah dasar. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 1(1), 77–89. [Google Scholar](#)
- Arsyad, Azhar. (2014). *Media Pembelajaran*. Depok: Rajawali Pers.
- Daryanto, Stefani, Wang, Lixin, & Jacinthe, Pierre André. (2016). Global synthesis of drought effects on maize and wheat production. *PloS One*, 11(5), e0156362. [Google Scholar](#)
- Kusuma, Aulia Rizka, & Handayani, Nur. (2017). Pengaruh karakteristik pemerintah daerah terhadap efisiensi kinerja keuangan pemerintah daerah. *Jurnal Ilmu Dan Riset Akuntansi (JIRA)*, 6(1). [Google Scholar](#)
- Mustofa, Endang. (2016). Pengetahuan Tentang Skabies Dan Perilaku Kesehatan Lingkungan Dengan Upaya Pencegahan. *Academi Edu*. [Google Scholar](#)
- Pramita, Amilia. (2016). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga pada Materi Senyawa Hidrokarbon Kelas XI SMA untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa (Development Of Media Snakes and Ladders Game On Hydrocarbon Compound XI Grade Senior High School To Improve Understanding The Concept of Students). *Unesa Journal of Chemical Education*, 5(2). [Google Scholar](#)
- Rahmat, Pupu Saeful. (2019). *Strategi Belajar Mengajar*. Surabaya: Pt. Scopindo Media Pustaka. [Google Scholar](#)
- Rohani, Rohani. (2019). *Media pembelajaran*. Reposirory Unsu. [Google Scholar](#)
- Rosyid, Moh Zaiful, Mansyur, Mustajab, IP, S., & Abdullah, Aminol Rosid. (2019). *Prestasi belajar*. Madura: Literasi Nusantara. [Google Scholar](#)
- Salam, Nurfadillah, Safei, Safei, & Jamilah, Jamilah. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Pada materi Sistem Saraf. *Jurnal Al-Ahya*, 1(1), 54–55. [Google Scholar](#)
- Sani, Ridwan Abdullah. (2013). Inovasi pembelajaran. *Jakarta: Bumi Aksara*. [Google Scholar](#)
- Sari, Ajeng Novita, & Riawati, Danik. (2019). Gambaran Pengetahuan Ibu Hamil Tentang Perubahan Psikologis Selama Kehamilan. *Jurnal Kebidanan Indonesia*, 10(2), 102–109. [Google Scholar](#)
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta. [Google Scholar](#)
- Sukoco, Heru, Djastuti, Indi, & Sugiono, Sugiono. (2015). *Pengaruh Adaptabilitas*

Fina Hastiwi, Arum Ratnaningsih, Suyoto

Pemasaran Terhadap Kinerja Dengan Strategi Positioning Sebagai Variabel Intervening (Studi Empiris pada BMT di Kota dan Kabupaten Semarang). Diponegoro University. [Google Scholar](#)

Syahbana, Ali. (2012). Peningkatan kemampuan berpikir kritis matematis siswa smp melalui pendekatan contextual teaching and learning. *Edumatica: Jurnal Pendidikan Matematika*. [Google Scholar](#)

Copyright holder:

Fina Hastiwi, Arum Ratnaningsih, Suyoto (2021)

First publication right:

Syntax Idea

This article is licensed under:

