



## Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal pada Tema 3 Subtema 2 Pembelajaran 4 di Kelas V SD Negeri 1 Dukuhwaluh

Rahiima Mulia Asih ✉, Universitas Muhammadiyah Purwokerto

Aji Heru Muslim, Universitas Muhammadiyah Purwokerto

✉ [Rahiiimamulia.123@gmail.com](mailto:Rahiiimamulia.123@gmail.com)

**Abstract:** This study uses the Research and Development method which aims to develop learning media for snakes and ladders by integrating local wisdom values for fifth grade elementary school students. This research was conducted at SD Negeri 1 Dukuhwaluh and involved a teacher and 16 fifth grade students. This research used the ADDIE model which consisted of 5 stages, namely analysis, design, development, implementation and evaluation. The development of learning media for snakes and ladders based on local wisdom uses data collection techniques in the form of interviews, questionnaires and documentation. The research instruments used were interview guides and questionnaires. Data analysis in this study uses a rating scale assessment. Based on the results of the research, it can be concluded that the learning media for snakes and ladders based on local wisdom in theme 3, sub-theme 2, learning 4 contains quizzes and pictures of local wisdom that have been adapted to the learning material. The learning media for snakes and ladders based on local wisdom that he has developed is different from other learning media. This can be seen in the game procedures. The feasibility of this local wisdom-based snakes and ladder learning media product obtained an assessment from media expert validation with a score of  $4.5 \approx 90\%$  and the results of the assessment from material expert validation obtained a score of  $4.0 \approx 80\%$ . The results of the assessment of the two validations can be categorized as "Very Valid" criteria. The practicality of snakes and ladders learning media products based on local wisdom was obtained from the assessment of the teacher's response questionnaire with a score of  $4.42 \approx 88.42\%$  and was included in the "Very Good" category. The results of the student response questionnaire assessment with a score of  $95.83\%$  and included in the "Very Interesting" category so that it can be stated that snakes and ladders learning media based on local wisdom are practical and easy to use in the learning process in class.

**Keywords:** *Learning Media, Snake and Ladders, Local Wisdom*

**Abstrak:** Penelitian ini menggunakan metode Research and Development yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran ular tangga dengan memadukan nilai-nilai kearifan lokal untuk siswa kelas V sekolah dasar. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 1 Dukuhwaluh dan melibatkan seorang guru dan 16 siswa kelas V. Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan, yaitu tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Pengembangan media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal menggunakan teknik pengumpulan data berupa wawancara, angket, dan dokumentasi. Instrumen penelitian yang digunakan adalah pedoman wawancara dan lembar angket. Analisis data penelitian ini menggunakan penilaian rating scale. Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal pada tema 3 subtema 2 pembelajaran 4 didalamnya memuat kuis dan gambar kearifan lokal yang telah disesuaikan dengan materi pembelajaran. Media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal yang telah dikembangkannya memiliki perbedaan dengan media pembelajaran yang lainnya. Hal tersebut dapat dilihat pada tata cara permainan. Kelayakan produk media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal ini memperoleh penilaian dari validasi ahli media dengan skor sebanyak  $4,5 \approx 90\%$  dan hasil penilaian dari validasi ahli materi mendapatkan skor sebanyak  $4,0 \approx 80\%$ . Hasil penilaian kedua validasi tersebut dapat dikategorikan sebagai kriteria "Sangat Valid". Kepraktisan produk media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal diperoleh dari penilaian angket respon guru dengan skor sebanyak  $4,42 \approx 88,42\%$  dan masuk kedalam kategori "Sangat Baik". Hasil penilaian angket respon siswa dengan skor nilai sebanyak  $95,83\%$  dan termasuk kedalam kategori "Sangat Menarik" sehingga dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal ini praktis dan mudah untuk digunakan pada proses pembelajaran dikelas.

**Kata kunci:** Media Pembelajaran, Ular Tangga, Kearifan Lokal

**Received** 5 Agustus 2023; **Accepted** 18 Agustus 2023; **Published** 25 Agustus 2023

**Citation:** Asih, R.M., & Muslim, A.H. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal pada Tema 3 Subtema 2 Pembelajaran 4 di Kelas V SD Negeri 1 Dukuhwaluh. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 3 (03), 330-341.



Copyright ©2023 Jurnal Jendela Pendidikan

Published by CV. Jendela Edukasi Indonesia. This work is licensed under the Creative Commons Attribution-Non Commercial-Share Alike 4.0 International License.

## PENDAHULUAN

Pendidikan umumnya sebuah proses pembelajaran yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh sebuah pengetahuan, keterampilan, serta proses perubahan sikap dan perilaku ke arah yang lebih baik lagi. Penggunaan alat peraga atau media pembelajaran dapat dijadikan sebagai sarana dalam membuat siswa lebih aktif, komunikatif, interaktif, meningkatkan semangat belajar serta dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Menurut (Nurfadhillah, 2021) kata media berasal dari bahasa latin “Medius” yang berarti tengah, perantara, atau pengantar. Dalam bahasa arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Sedangkan menurut Heinich (Jannah, 2009) media pembelajaran adalah media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan pembelajaran atau mengandung maksud-maksud pembelajaran. Azhar Arsyad (Alwi, 2017) menjelaskan bahwa pembelajaran yang digunakan oleh guru di dalam kelas kebanyakan masih berpusat pada peran guru sehingga proses pembelajaran berjalan monoton dan jarang dijumpai keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Guru hanya menggunakan media berupa alat peraga, media audio visual, dan media gambar yang telah tersedia di sekolah. David, Bern (Junaidi, 2019) berpendapat bahwa alat bantu seperti media pembelajaran tidak hanya membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran namun juga dapat membantu siswa dalam memberikan pengalaman konkrit, memotivasi dan menambah wawasan serta daya ingat siswa.

Media pembelajaran menggunakan permainan dapat menjadi sebuah inovasi bagi guru yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Montessori (Chabib, 2017) yang menyatakan bahwa bermain merupakan aktivitas yang selalu dilakukan oleh anak sehingga akan cocok apabila guru menggabungkan media pembelajaran dengan permainan kedalam proses belajar. Permainan ular tangga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa tertarik dan lebih bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Permainan ular tangga yang dikembangkan ini disesuaikan dengan kondisi dan keadaan anak yang setiap hari cenderung lebih suka bermain dan diharapkan media ini dapat meningkatkan minat belajar pada siswa, membuat suasana pembelajaran yang menyenangkan, serta memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan (Rahma, 2019) yang menyatakan bahwa penggunaan media yang menarik akan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak monoton sehingga dapat menambah semangat belajar siswa.

Proses pendidikan sekaligus menjadi pembelajaran yang mengenalkan peserta didik dan masyarakat tentang kebudayaan. Hubungan antara pendidikan dan budaya sangat erat dan tidak dapat dipisahkan. Pentingnya pemahaman mengenai kearifan lokal daerah pada lembaga pendidikan melalui materi pembelajaran muatan lokal telah tertuang dalam Peraturan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 79 Tahun 2014. Oleh karena itu, dengan menerapkan pembelajaran berbasis kearifan lokal dalam dunia pendidikan sebagai materi pembelajaran dapat memberikan pengetahuan baru kepada anak mengenai kearifan lokal serta mengajarkan anak untuk dapat menghargai dan melestarikan kebudayaan yang ada di sekitar daerah tempat tinggal mereka.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan di SD Negeri 1 Dukuhwaluh pada tanggal 29 September 2022 dengan Bapak Darlim selaku guru kelas VA menghasilkan sebuah informasi yang menyatakan bahwa guru sudah menggunakan media pembelajaran untuk membantu proses pembelajaran di kelas, namun di sekolah belum terdapat media pembelajaran berbasis kearifan lokal. Guru tidak selalu membuat media, melainkan guru cenderung memanfaatkan media yang sudah dimiliki oleh sekolah. Media yang dimiliki oleh SD Negeri 1 Dukuhwaluh juga masih sangat terbatas jumlahnya, hal ini dikarenakan terbatasnya waktu, tenaga dan biaya yang dibutuhkan untuk membuat sebuah media pembelajaran. Sekolah juga belum memiliki media pembelajaran yang mengusung jenis permainan di dalam media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan oleh SD Negeri 1 Dukuhwaluh khususnya pada materi Tema 3 Subtema 2 Pembelajaran 4 di kelas V juga belum tersedia. Hal tersebut menjadi tantangan tersendiri bagi penulis untuk mengembangkan media pembelajaran yang bersifat inovatif, menarik dan dapat memotivasi siswa.

Media pembelajaran ular tangga yang akan dikembangkan telah dimodifikasi dengan memadukan unsur kearifan lokal didalamnya. Selain menarik dan menyenangkan, media permainan ular tangga ini juga menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa sehingga dapat membantu siswa agar berperan aktif selama kegiatan pembelajaran serta dapat membantu untuk merangsang daya ingat siswa. Tujuan dari penggunaan media ular tangga berbasis kearifan lokal ini diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi khususnya materi tema 3 subtema 2 pembelajaran 4, dapat menambah pengetahuan siswa akan kearifan lokal, menambah semangat belajar dalam diri siswa, serta memberikan pengalaman pada siswa karena melalui media ini siswa akan diajak secara langsung untuk belajar bermain peran. Selain itu, media ini juga membantu siswa dalam melatih kecakapan, sportivitas, dan membangun sifat solidaritas yang tinggi.

Penelitian yang serupa pernah dilakukan oleh (Wati, 2021) dengan judul “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar” dan menyimpulkan bahwa penggunaan media permainan ular tangga berdasarkan penilaian ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa dikatakan layak digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa serta dapat meningkatkan nilai KKM siswa sebanyak 45%. Hasil dari pengembangan media permainan ular tangga juga dapat memudahkan siswa dalam memahami materi dan memotivasi siswa untuk belajar sehingga mendapatkan hasil belajar yang baik. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh (Fatchurahman, 2022) yang berjudul “*Development of Animation Learning Media Based on Local Wisdom to Improve Student Learning Outcomes in Elementary Schools*” menyimpulkan bahwa model yang dihasilkan memberikan kontribusi yang positif dalam membantu guru untuk menciptakan proses pembelajaran yang menarik dan meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil analisis data sebelum dan sesudah model diimplementasikan dalam proses pembelajaran khususnya matematika menunjukkan bahwa skor *postes* (81,02) lebih besar dari *pretes* (54,82). Perkembangan media pembelajaran animasi ini telah memberikan kontribusi yang positif bagi dunia pendidikan karena tantangan yang dihadapi oleh guru dan siswa cukup berat terutama dalam proses pembelajaran dengan menggunakan teknologi informasi.

## METODE

### 1. Model pengembangan

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono (2011:407) (Purwanto, 2015) menyatakan bahwa *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian ini berfokus pada pengembangan sebuah produk. Salah satu model yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah model ADDIE. Model ADDIE terdiri dari lima tahapan yaitu tahap *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implemition* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi).

### 2. Teknik dan Instrumen Pengumpulan

Pengembangan media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa wawancara, angket, dan dokumentasi. Instrumen penelitian yang digunakan adalah pedoman wawancara dan lembar angket. Wawancara dilakukan bersama guru kelas V SD Negeri 1 Dukuhwaluh yang bertujuan untuk memperoleh informasi seputar permasalahan yang ada pada media pembelajaran. Sedangkan angket yang dibuat dalam penelitian ini ditujukan untuk mengetahui respon guru dan siswa kelas V SD Negeri 1 Dukuhwaluh. Analisis data penelitian ini menggunakan penilaian rating scale (persentase). Berikut merupakan pedoman wawancara dan lembar angket yang digunakan sebagai instrumen penelitian media pembelajaran ular tangga ini :

**Tabel 1.** Indikator Instrumen Wawancara Bersama Guru Kelas V SD Negeri 1 Dukuhwaluh

No.	Indikator Pertanyaan
1.	Apakah guru kelas VA sudah menggunakan media pembelajaran pada saat melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas?

2.	Bagaimana penggunaan media pembelajaran tersebut? Apakah media pembelajaran yang digunakan hanya untuk beberapa mata pelajaran saja atau setiap mata pelajaran sudah menggunakan media pembelajaran?
3.	Apakah media pembelajaran yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran dibuat sendiri oleh guru, guru memanfaatkan barang/benda yang terdapat disekitar, atau media pembelajaran yang digunakan dari hasil membeli?
4.	Apa saja kelebihan dan kekurangan dari media pembelajaran yang sudah tersedia di sekolah?
5.	Apakah media pembelajaran yang digunakan sudah memuat nilai-nilai kearifan lokal?
6.	Menurut bapak, apakah pengembangan media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal diperlukan? Apa alasannya?

**Tabel 2.** Indikator Instrumen Validasi Ahli

<b>Kriteria</b>	<b>Indikator</b>
Aspek Fisik	Jenis bahan apa yang digunakan
	Ukuran papan ular tangga
	Jenis kertas apa yang digunakan
	Ketahanan dari media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal
	Kepraktisan bahan yang digunakan dalam media
	Keamanan bahan yang digunakan pada media ular tangga
	Kejelasan gambar
	Komposisi dari warna, tulisan, dan gambar
	Kemudahan dalam penggunaan media
	Kesesuaian media untuk meningkatkan minat belajar siswa
Aspek Materi	Kesesuaian materi dengan indikator dan kompetensi dasar (KD)
	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran
	Kesesuaian soal-soal yang disajikan dengan materi
	Ketepatan media pembelajaran ular tangga dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran
	Ksesuaian materi yang terdapat dalam media ular tangga mencakup nilai-nilai kearifan lokal

**Tabel 3.** Indikator Instrumen Respon Guru

<b>Kriteria</b>	<b>Indikator</b>
Aspek Fisik	Jenis bahan yang digunakan
	Jenis bahan yang digunakan pada kartu soal, kartu jawaban, dan kartu penjelas
	Ukuran papan ular tangga
	Keamanan bahan yang digunakan pada media ular tangga
	Ketahanan dari media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal
	Kepraktisan dari bahan yang digunakan pada media ular tangga
	Kejelasan gambar
	Komposisi dari warna, tulisan, dan gambar
	Kemudahan penggunaan media ular tangga
	Ketepatan media ular tangga untuk meningkatkan minat belajar siswa
Aspek Materi	Kesesuaian materi dengan indikator dan kompetensi dasar (KD)
	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran
	Ketepatan media pembelajaran ular tangga untuk membantu siswa memahami materi pelajaran
	Kejelasan materi yang terdapat dalam media ular tangga
	Kesesuaian media yang digunakan dengan materi Pelajaran
Aspek Bahasa	Kemenarikan materi untuk membantu proses pembelajaran di kelas
	Kesesuaian bahasa berdasarkan dengan tingkat pemahaman siswa
	Kejelasan bahasa yang digunakan dalam media untuk menyampaikan materi pelajaran
	Kalimat yang digunakan mudah dipahami

**Tabel 4.** Indikator Instrumen Respon Siswa

Kriteria	Indikator
Aspek Fisik	Kemenarikan desain papan ular tangga
	Kejelasan penggunaan bahasa dalam media
	Media ular tangga membuat siswa tidak mudah bosan dan jenuh ketika proses pembelajaran
	Media ular tangga berbasis kearifan lokal membuat suasana belajar lebih menyenangkan
Aspek Pembelajaran	Penggunaan media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal dapat memotivasi semangat belajar siswa
	Soal-soal yang disajikan mudah dikerjakan
	Kemudahan dalam memahami materi pelajaran pada saat menggunakan media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal
Aspek Materi	Materi yang terdapat dalam media mudah dipahami
	Materi yang disajikan menarik dan mudah dipelajari

### 3. Teknik Analisis Data

#### a. Analisis Validasi Ahli

Berdasarkan data dari hasil validasi media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal yang diperoleh dari validator ahli dapat dianalisis dengan menggunakan perhitungan rumus. Rumus yang digunakan untuk menghitung analisis validasi ahli sebagai berikut :

$$x = \frac{\sum x_i}{n}$$

(Riduwan, 2011:102)

Keterangan :

- X = nilai rata-rata  
 $\sum x_i$  = jumlah total nilai tiap data  
n = jumlah data

Penelitian ini menggunakan *Skala Likert* yang bertujuan untuk mengetahui analisis dari validasi ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media. Tabel pengukuran dalam Skala Likert sebagai berikut :

**Tabel 5.** Kriteria Validasi Berdasarkan *Skala Likert*

Skor	Kriteria
5	Sangat Valid
4	Valid
3	Cukup
2	Kurang Valid
1	Tidak Valid

Sumber : (Sugiyono, 2009:147)

#### b. Analisis Respon Siswa

Analisis respon siswa dilakukan setelah melakukan uji coba produk kepada peserta didik. Teknik analisis ini berupa angket yang diberikan kepada siswa dengan tujuan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal yang telah dikembangkan oleh peneliti. Skala pengukuran yang digunakan untuk menganalisis respon siswa adalah Skala Guttman. Menurut (Sugiyono, 2020:150) Skala Guttman didapatkan dari jawaban tegas yakni “ya dan tidak”, “benar dan salah”, “pernah dan tidak pernah”, ataupun “positif dan negatif”.

Skala Guttman yang digunakan dalam penelitian ini berberntuk *checklist* dengan skor jawaban 1 sebagai skor tertinggi dan 0 sebagai skor terendah. Pengukuran Skala Guttman ini dipilih sebagai teknik analisis respon siswa dikarenakan sistematisnya mudah dipahami khususnya untuk responden siswa sekolah dasar. Rumus perhitungan hasil dari angket respon siswa adalah sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\% \quad \text{Sudjono dalam (Maulidta, 2018:683)}$$

Keterangan :

- $P$  = presentase respon siswa  
 $f$  = jumlah skor hasil pengumpulan data  
 $N$  = skor maksimal

**Tabel 6.** Respon Siswa Berdasarkan Skala Guttman

Pertanyaan		Pertanyaan	
Positif	Nilai	Negatif	Nilai
Benar	1	Benar	1
Salah	0	Salah	0

Sumber : (Sugiyono, 2009:147)

Hasil presentase yang diperoleh kemudian diinterpretasikan kedalam kriteria penilaian sebagai berikut :

**Tabel 7.** Kriteria Analisis Respon Siswa

Presentase	Kriteria
0 – 20	Tidak Menarik
21 – 40	Kurang Menarik
41 – 60	Cukup
61 – 80	Menarik
81 – 100	Sangat Menarik

Sumber : (Riduwan, 2011:103)

### c. Analisis Respon Guru

Analisis respon guru dilaksanakan setelah melakukan uji coba produk kepada siswa. Teknik analisis data ini bertujuan untuk mengetahui hasil respon guru dengan menggunakan *Skala Likert*. Skala ini berbentuk *checklist* pada bagian jawaban “SS, ST, RG, TS, STS”. Hasil dari respon guru menggunakan rumus yang sama halnya dengan rumus menghitung validasi ahli seperti berikut ini :

$$x = \frac{\sum x_i}{n}$$

(Riduwan, 2011:102)

Keterangan :

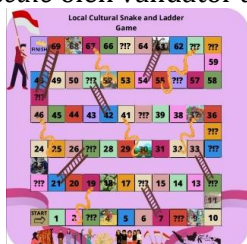
- $X$  = nilai rata-rata  
 $\sum x_i$  = jumlah total nilai tiap data  
 $n$  = jumlah data

**Tabel 8.** Kriteria Analisis Respon Guru

Skor	Kriteria
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Ragu-Ragu
2	Tidak Baik
1	Sangat Tidak Baik

Sumber : (Sugiyono, 2009:147)

Penelitian ini akan menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal pada tema 3 subtema 2 pembelajaran 4 yang layak digunakan untuk peserta didik. Instrumen pengumpulan data penelitian ini diperoleh dari hasil penilaian wawancara guru kelas V SD Negeri 1 Dukuhwaluh, angket guru dan siswa, serta hasil penilaian *rating scale* oleh validator ahli media dan validator ahli materi.



(a)



(b)



**Gambar 1.** Tampilan media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal; (a) papan ular tangga, (b) pion, (c) dadu, (d) kartu soal, (e) kartu penjelas, (f) kartu jawaban, (g) buku pedoman, (h) cara penggunaan

## HASIL PENELITIAN

Produk media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal yang dihasilkan dibuat sendiri oleh peneliti menggunakan aplikasi canva sebelum diuji cobakan kepada siswa terlebih dahulu dilakukan penilaian oleh validator ahli. Penilaian dari validator ahli ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan kevalidan dari produk media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal. Sedangkan untuk mengetahui kepraktisan dari media pembelajaran tersebut dilakukan penilaian berdasarkan dari lembar angket respon guru dan angket respon siswa. Berikut hasil dari penilaian validator ahli, respon guru dan respon siswa sebagai berikut :

### 1. Hasil Analisis Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan oleh Bapak Arifin Muslim, M.Pd beliau adalah Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Muhammadiyah Purwokerto. Tujuan dilakukannya validasi ini ialah untuk mendapatkan penilaian mengenai kelayakan dari produk media pembelajaran yang sudah dikembangkan, baik secara fisik dari media maupun cara memainkannya. Ada 3 aspek yang dinilai yakni aspek fisik, aspek materi dan aspek bahasa. Hasil dari penilaian oleh validasi ahli media dapat dilihat pada lembar lampiran. Berikut hasil perhitungan dari penilaian validasi ahli media yang terdapat pada tabel dibawah ini :

**Tabel 9.** Hasil Perhitungan Penilaian Validasi Ahli Media

No	Indikator Penilaian	Jumlah Butir	Skor yang Diperoleh	Rata-Rata ( $\bar{x}$ )	Presentasi
1.	Fisik	7	32	$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$ $= \frac{45}{10}$ $= 4,5$	90%
2.	Materi	2	9		
3.	Bahasa	1	4		
	Jumlah	10	45		Sangat Valid

Lembar angket validasi ahli media berisikan 10 pertanyaan yang telah diisi oleh validator ahli media dan mendapatkan hasil skor rata-rata 4,5 setara dengan jumlah persentase 90% sehingga masuk dalam kriteria “**Sangat Valid**”.

**Tabel 10.** Data Kualitatif Hasil Validasi oleh Ahli Media

Nama Validator	Kritik dan Saran
Arifin Muslim, M.Pd	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tambahkan lembar hasil permainan</li> <li>• Hasil permainan harus jelas tujuannya</li> </ul>

Berdasarkan data kualitatif hasil validasi oleh ahli media di atas diperoleh bahwa ada beberapa hal yang perlu di revisi sebagai bahan penyempurnaan produk sehingga nantinya produk dapat layak dan lebih berkualitas. Revisi yang dilakukan peneliti sesuai dengan apa yang diberikan oleh validator ahli media yaitu dengan menambahkan lembar hasil permainan.

## 2. Hasil Analisis Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh Bapak Dr. Subuh Anggoro, S.Pi., M.Pi., M.Pd beliau merupakan Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Muhammadiyah Purwokerto. Tujuan dari dilakukannya validasi ini ialah untuk mendapatkan penilaian mengenai kelayakan dari produk media yang sudah dikembangkan serta untuk mengetahui kevalidan dari materi pelajaran yang dikaitkan didalam produk media pembelajaran ular tangga. Hasil dari penilaian oleh validasi ahli materi selengkapnya dapat dilihat pada lembar lampiran. Berikut hasil perhitungan dari penilaian validasi ahli materi yang terdapat pada tabel dibawah ini :

**Tabel 11.** Hasil perhitungan Penilaian Validasi Ahli Materi

No	Indikator Penilaian	Jumlah Butir	Skor yang diperoleh	Rata-Rata ( $\bar{x}$ )	Presentase
1.	Isi Materi	2	8	$\bar{x} = \frac{20}{5}$	80%
2.	Pembelajaran	3	12		
	Jumlah	5	20	= 4	Valid

Lembar angket angket validasi ahli materi berisikan 5 pertanyaan yang telah diisi oleh validator ahli materi dan mendapatkan hasil skor rata-rata 4 yang setara dengan jumlah persentase 80% sehingga masuk dalam kriteria “Valid”

**Tabel 12.** Data Kualitatif Hasil Validasi oleh Ahli Materi

Nama Validator	Kritik dan Saran
Dr. Subuh Anggoro, S.Pi., M.Pi., M.Pd	Media yang dikembangkan sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan menunjukkan kearifan lokal yang ada di Indonesia

Berdasarkan data kualitatif hasil validasi oleh ahli materi di atas diperoleh bahwa produk media yang dikembangkan sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan telah menunjukkan unsur kearifan lokal di Indonesia.

## 3. Hasil Analisis Angket Respon Guru

Angket respon guru ditujukan kepada Bapak Darlim, S.Pd selaku guru kelas V SD Negeri 1 Dukuhwaluh. Tujuan dari dilakukannya pengisian pada lembar angket respon guru ini yakni untuk mengetahui tanggapan serta saran yang diberikan oleh guru terkait dengan produk media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal yang sebelumnya sudah diuji cobakan di kelas VA SD Negeri 1 Dukuhwaluh. Berikut hasil dari respon guru terhadap produk media ular tangga berbasis kearifan lokal yang dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

**Tabel 13.** Respon Guru Kelas V SD Negeri 1 Dukuhwaluh

No.	Indikator Pertanyaan	Jumlah Butir	Skor yang Diperoleh	Rata-Rata ( $\bar{x}$ )	Persentase
1.	Aspek Fisik pada Media Pembelajaran	10	46	$\bar{x} = \frac{\sum x}{N}$	88,42%
2.	Aspek Materi pada Pembelajaran	6	26	$= \frac{84}{19}$	
3.	Aspek Bahasa pada Media Pembelajaran	3	12	$= 4,42$	
	Jumlah	19	84		Sangat Baik

Lembar angket respon guru berisikan 19 pertanyaan yang telah diisi oleh guru kelas V SD Negeri Dukuhwaluh dan memperoleh nilai rata-rata 4,42 yang setara dengan 88,42% sehingga dapat dikategorikan sebagai hasil yang "Sangat Baik".

**Tabel 14.** Data Kualitatif Hasil dari Angket Respon Guru

Nama Guru	Kritik dan Saran
Darlim, S.Pd	<ul style="list-style-type: none"> <li>Akan lebih baik jika ukuran papan ular tangga diperbesar</li> <li>Ukuran kartu penjelas juga bisa lebih diperbesar sedikit</li> </ul>

Berdasarkan data kualitatif dari hasil respon guru di atas diperoleh bahwa ada beberapa saran sebagai bahan penyempurnaan produk sehingga nantinya produk dapat lebih berkualitas.

#### 4. Hasil Analisis Angket Respon Siswa

Tujuan dari dilakukannya pengisian pada lembar angket respon siswa ini yakni untuk mengetahui tanggapan dari peserta didik terkait produk media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal yang sebelumnya sudah diuji cobakan di kelas VA SD Negeri 1 Dukuhwaluh. Perhitungan hasil analisis respon siswa dilakukan dengan menggunakan rumus Skala Guttman. Skala Guttman sendiri merupakan skala perhitungan yang mana responden atau siswa hanya memberikan jawaban "ya" atau "tidak". Dalam skala Guttman sendiri terdapat 2 bentuk pertanyaan yakni pertanyaan positif dan negatif. Apabila pertanyaan positif dengan jawaban "ya" dan pertanyaan negatif dengan jawaban "tidak" maka akan bernilai poin 1 begitu pula sebaliknya apabila pertanyaan positif jawaban "tidak" dan pertanyaan negatif jawaban "ya" maka akan bernilai poin 0. Berikut hasil dari respon siswa kelas VA SD Negeri 1 Dukuhwaluh terkait media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal yang dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

**Tabel 15.** Hasil Respon Siswa Kelas V SD Negeri 1 Dukuhwaluh

Indikator Pertanyaan	Jawaban "Ya"	Jawaban "Tidak"	Nilai
Apakah menurutmu media pembelajaran ular tangga ini tidak menarik?	-	16	16
Apakah anda merasa bosan ketika melaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran ular tangga?	-	16	16
Apakah media pembelajaran ular tangga tersebut dapat membuat anda semangat belajar?	16	-	16
Apakah suasana belajar menjadi menyenangkan jika menggunakan media pembelajaran ular tangga ?	15	1	15
Apakah bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran ular tangga sulit dipahami?	-	16	16
Apakah soal-soal yang terdapat pada media pembelajaran ular tangga mudah untuk dikerjakan?	16	-	16

Apakah dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga dapat menambah pengetahuanmu terhadap kearifan lokal?	15	1	15
Apakah penyampaian materi dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga ini menarik?	15	1	15
Apakah gambar dan tulisan yang terdapat pada media pembelajaran ular tangga mudah dipahami?	13	3	13
Jumlah			138

Rumus :

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{f}{N} \times 100\% \\
 &= \frac{138}{144} \times 100\% \\
 &= 95,83\%
 \end{aligned}$$

Lembar angket respon siswa berisikan 9 pertanyaan yang telah diisi oleh 16 siswa di kelas VA SD Negeri 1 Dukuhwaluh dan mengasilkan skor nilai 95,83% dan termasuk kedalam kategori "**Sangat Menarik**". Berdasarkan hasil analisis diatas maka dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal pada tema 3 subtema 2 pembelajaran 4 yang telah dikembangkan dapat diterapkan pada proses pembelajaran di kelas.

## PEMBAHASAN

Negara Kesatuan Republik Indonesia merupakan negara kepulauan yang terdiri dari berbagai suku dan budaya sehingga masyarakat Indonesia kerap dijuluki dengan masyarakat majemuk, dalam konteks ini dikarenakan Indonesia memiliki beranekaragam kebudayaan yang terdiri dari beberapa suku, agama, bahasa, dan budaya bangsa yang berbeda. Kemajemukan inilah yang harus tetap dilestarikan oleh masyarakat agar tidak hilang, salah satu cara agar menjaga kebudayaan yang ada agar tetap lestari yakni dengan memperkenalkan kebudayaan baik kepada generasi muda melalui jalur pendidikan maupun memperkenalkan kebudayaan tersebut kepada mancanegara melalui turis. Penerapan nilai-nilai kebudayaan dapat dituangkan melalui mata pelajaran muatan lokal. Muatan lokal sendiri merupakan mata pelajaran dalam bidang pendidikan yang berisikan tentang pentingnya budaya lokal dan bagaimana cara peserta didik dalam memahami kearifan lokal tersebut.

Dengan menerapkan pembelajaran muatan lokal di dunia pendidikan diharapkan peserta didik dapat mengetahui kearifan lokal yang terdapat di lingkungan tempat tinggal mereka. Selain itu mata pelajaran ini juga dapat menjadi jembatan bagi siswa terhadap rasa kepedulian yang tinggi untuk terus melestarikan kebudayaan yang ada. Pengertian kearifan lokal sendiri menurut UU No. 32 Tahun 2009 merupakan nilai-nilai yang telah ada dari zaman dahulu dan berlaku dalam kehidupan masyarakat yang bertujuan untuk melindungi dan mengelola lingkungan agar tetap lestari. Jamal Ma'mur (Pingge, 2017) berpendapat bahwa kearifan lokal ialah keunggulan lokal yang menjadi ciri khas yang dimiliki oleh suatu daerah yang mencakup aspek budaya, ekonomi, teknologi informasi, komunikasi dan lain sebagainya. Sedangkan secara etimologi masih dalam jurnal yang sama menurut (Shufa, 2018:49-50) kearifan lokal terdiri dari kata kearifan dan lokal yang dapat diartikan sebagai kebijakan, pengetahuan, dan kecerdasan setempat.

Meskipun pendidikan di Indonesia sudah menerapkan mata pelajaran muatan lokal, namun tidak dapat dipungkiri bahwa anak-anak khususnya zaman sekarang masih kurang akan pengetahuan berbasis kearifan lokal. Hal ini didasari dengan adanya arus globalisasi yang dapat mengancam tatanan budaya lokal, seperti yang dijelaskan oleh Yasraf Amir Piliang (Setyaningrum, 2018) yang berpendapat bahwa bila homogenisasi daya tariknya lebih kuat maka budaya lokal akan terseret ke dalam arus globalisasi sehingga menjadi ancaman terhadap kesinambungan, eksistensi dan kehilangan identitas. Dengan kata lain budaya lokal akan hilang seiring berjalannya waktu apalagi ditambah dengan kemajuan teknologi yang semakin maju di

era globalisasi seperti sekarang ini, hal tersebut dapat dilihat di daerah perkotaan yang cenderung lebih senang menggunakan barang-barang bermerek, jika lebih banyak yang menggunakan barang dari luar maka semakin jauh masyarakat terhadap budaya lokal. Selain itu, generasi muda masa kini juga lebih menyukai budaya luar daripada budaya lokal, contohnya seperti menonton film dari negara lain, menyukai makanan negara lain, bahkan menggunakan pakaian dengan *style* negara lain. Beberapa contoh tersebut dapat mengakibatkan hilangnya budaya lokal terutama di kalangan generasi muda yang merupakan generasi penerus bangsa.

Menghadapi permasalahan yang ada kreativitas guru juga semakin diuji dalam menyampaikan informasi mengenai nilai-nilai kearifan lokal kepada peserta didik. Salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh guru yakni dengan menggunakan media pembelajaran sebagai sumber belajar. Media pembelajaran sendiri merupakan suatu alat dalam bidang pendidikan yang digunakan oleh guru dalam membantu proses pembelajaran di kelas. Gerlach & Ely (Latif, 2013) berpendapat bahwa media merupakan manusia, materi, atau kejadian yang membangun sehingga siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan dan sikap. Sedangkan Wibawanto (Nurfadhillah, 2021) berpendapat bahwa media dalam pendidikan merupakan sumber belajar dan dapat diartikan sebagai objek yang membuat siswa memperoleh suatu pengetahuan, ketrampilan atau sikap.

Dalam membantu permasalahan yang dihadapi oleh guru, penulis kemudian melakukan penelitian dengan mengembangkan sebuah produk berupa media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal. Media pembelajaran ini merupakan jenis permainan ular tangga yang telah dimodifikasi dengan memadukan unsur kearifan lokal didalamnya. Penggunaan media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal diharapkan dapat membantu menyelesaikan permasalahan guru dalam menghadapi masalah-masalah yang terjadi selama melaksanakan proses pembelajaran di kelas, seperti dapat membantu guru dalam menyampaikan materi, dapat menambah pengetahuan siswa akan nilai-nilai kearifan lokal dan menambah semangat belajar dalam diri siswa, serta memberikan pengalaman pada siswa karena melalui media ini siswa akan diajak secara langsung untuk belajar bermain peran. Selain itu, media ini juga membantu siswa dalam melatih kecakapan, sportivitas, dan membangun sifat solidaritas yang tinggi.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis pengembangan produk media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal pada tema 3 subtema 2 pembelajaran 4 dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal pada tema 3 subtema 2 pembelajaran 4 didalamnya memuat kuis dan gambar kearifan lokal yang telah disesuaikan dengan materi pembelajaran. Media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal yang telah dikembangkannya memiliki perbedaan dengan media pembelajaran yang lainnya. Hal tersebut dapat dilihat pada papan ular tangga, apabila pemain berhenti di petak tangga maka pemain harus naik dan terdapat kuis ataupun gambar yang harus dijawab oleh pemain untuk mendapatkan skor nilai. Begitupula sebaliknya, pada bagian petak yang mengarahkan kepala ular pemain harus turun dan terdapat kuis atau gambar yang harus dijawab. Media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal yang telah dikembangkan secara sistematis sesuai dengan tahap ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Uji coba produk dilakukan di SD Negeri 1 Dukuhwaluh dan memperoleh tanggapan positif dari guru dan siswa.
2. Kelayakan produk media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal berhasil memperoleh penilaian dari beberapa validator. Hasil penilaian dari validasi ahli media mendapatkan skor sebanyak  $4,5 \approx 90\%$  dan hasil penilaian dari validasi ahli materi mendapatkan skor sebanyak  $4 \approx 80\%$ . Hasil penilaian kedua validasi tersebut dapat dikategorikan sebagai kriteria "Sangat Valid".
3. Kepraktisan produk media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal berhasil memperoleh penilaian dari angket respon guru dengan skor sebanyak  $4,42 \approx 88,42\%$  dan masuk kedalam kategori "Sangat Baik". Selain itu, media ular tangga berbasis kearifan lokal ini

jugadapat menambah semangat belajar siswa. Hal tersebut dibuktikan dari hasil penilaian angket respon siswa dengan skor nilai sebanyak 95,83% dan termasuk kedalam kategori “Sangat Menarik” sehingga dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal ini layak untuk digunakan pada proses pembelajaran dikelas.

## DAFTAR PUSTAKA

1. Alwi, S. (2017). Problematika Guru Dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *In Problematika Guru dalam Media Itqan* (Vol. 8, Issue 2).
2. Bulkani., Fatchurahman, M., Adella, H., Andi Setiawan, M. (2022). Development of Animation Learning Media Based on Local Wisdom to Improve Student Learning Outcomes in Elementary Schools. *International Journal of Instruction*, 15(1).
3. Chabib, Moch. D. E. Tri. K. D. (2017). Epektifitas Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Sebagai Sarana Belajar Tematik SD. *Jurnal Pendidikan*, 2.
4. Jennah, R. (2009). *Media Pembelajaran* (R. Jennah, Ed.). Banjarmasin. Antasari Press.
5. Junaidi. (2019). Peran Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Jurnal Manajemen Pendidikan dan Pelatihan*, 3(1).
6. Latif, Mukhtar. Zukhairina. Z. Rita. A. M. (2013). *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini: Teori dan aplikasi*. Jakarta. Kencana Prenada Group.
7. Maulidita, Hidayatul, S, W. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Untuk Pembelajaran menulis Teks Eksposisi Siswa kelas III SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6.
8. Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran, landasan, fungsi, manfaat, jenis-jenis media pembelajaran dan cara penggunaan kedudukan media pembelajaran*. CV Jejak, anggota IKAPI.
9. Pingge, H. D. (2017). Kearifan lokal dan Penerapannya di Sekolah. *Jurnal Edukasi Sumba*, 1.
10. Purwanto, Yulis. R. S. (2015). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kontektual Pada Materi Himpunan Berbantu Video Pembelajaran. *Aksioma Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 4.
11. Rahma, F. I. (2019). Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran bagi Anak Sekolah Dasar). *Jurnal Studi Islam*, 14.
12. Riduwan. (2011). *Dasar-dasar Statistika*. Bandung. Alfabeta.
13. Setyaningrum, N. D. B. (2018). Budaya Lokal di Era Global. *Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Karya Seni*, 20.
14. Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung. Alfabeta.
15. Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung. Alfabeta
16. Wati, A. (2021). Pengembangan Media Permainan ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1).

## PROFIL SINGKAT

**Rahiima Mulia Asih** adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Purwokerto.

**Aji Heru Muslim** merupakan dosen di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Purwokerto. Beliau merupakan dosen aktif pada penelitian dibidang pendidikan.