



## Permainan Ular Tangga: Pengembangan Media dalam Pembelajaran Tematik Siswa Kelas V SD/MI

Ririn Wulansari<sup>1</sup>, Wayan Satria Jaya<sup>2</sup>, Ambyah Harjanto<sup>3\*</sup>

<sup>123</sup>STKIP PGRI Bandar Lampung

<sup>1</sup>ririnwulansari1998@gmail.com, <sup>2</sup>wayansatriaajaya@gmail.com,

<sup>3\*</sup>[cambyasoul@gmail.com](mailto:cambyasoul@gmail.com)

**Abstract:** *This study aims to develop the game of snakes and ladders as a medium for thematic learning, as well as to find out its feasibility and the responses of teachers and students at SD Negeri 1 Campang Raya. Researchers use the type of research that is included in the type of research and development or also called Research and Development (R&D). This research leads to the ADDIE development model, which uses 5 steps in research, namely 1) Analysis or analysis 2) Design or design 3) Development or development 4) Implementation or implementation 5) Evaluation or evaluation. The data collection technique is using questionnaires, interviews, observations, and documentation to determine the feasibility of the snake and ladder game, and the responses of students and educators. In this study, the subjects were students of class VB at SDN 1 Campang Raya Bandar Lampung, totaling 22 students. The results of the research developed in the form of a snake and ladder game in thematic learning obtained a percentage level of material expert eligibility 86% and a media expert eligibility percentage rate of 88%, thus meeting the "very feasible" criteria. Then the percentage level of student responses to the media in small-scale trials obtained a percentage rate of 94% and in large-scale trials obtained a percentage rate of 95% thus fulfilling the "very interesting" criteria. And the teacher's response obtained a percentage level of 97% with the criteria of "very interesting". The author can conclude that the game of snakes and ladders is a suitable learning medium to be used as a learning medium, which is especially used in thematic learning for class V, theme 8, sub-theme 3.*

**Keywords:** *research and development, snakes and ladders, thematic*

### PENDAHULUAN

Seorang guru memiliki peran penting dalam upaya membentuk generasi yang berkualitas. Untuk mewujudkan hal tersebut, guru perlu memperhatikan kualitas proses belajar di dalam kelas agar menjadi pembelajaran yang bermakna bagi peserta didik. Seiring berjalannya waktu, pendidikan di Indonesia juga telah banyak berubah. Kurikulum di Indonesia

saat ini menggunakan kurikulum 2013, pada kurikulum ini menggunakan pendekatan tematik di sekolah dasar. Menurut Rusman (2015: 85), kurikulum 2013 merupakan evolusi dari kurikulum sebelumnya untuk memenuhi tantangan internal dan eksternal yang berbeda di luar. Dalam kurikulum ini, lebih menekankan pendalaman dan perluasan materi, penguatan proses pembelajaran, dan penyesuaian beban belajar untuk memastikan kesesuaian antara apa yang diinginkan dan apa yang dihasilkan.

Dalam Ani Kadarwati (2017:1) menurut Depdiknas pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu yang menggunakan tema-tema untuk menghubungkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa. Sejalan dengan itu, Nurul Hidayah (2015: 36) dalam jurnal pendidikan dan pembelajaran dasar mengemukakan pembelajaran tematik yaitu pembelajaran yang melintasi batas-batas mata pelajaran untuk memusatkan perhatian pada masalah kehidupan yang utuh atau dapat juga disebut studi umum yang menggabungkan bagian-bagian yang berbeda dari kurikulum, dalam menciptakan hubungan yang bermakna.

Untuk menciptakan proses pembelajaran yang berkualitas, guru perlu lebih menekankan komponen dari pembelajaran. Media pembelajaran adalah salah satu komponen yang paling penting. Secara umum pengertian media pembelajaran yaitu segala sesuatu yang dipergunakan guru untuk mempermudah menyalurkan materi-materi dalam proses berlangsungnya pembelajaran juga dapat merangsang perhatian, perasaan, pikiran, keterampilan, kemampuan pada diri siswa sehingga siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran. Memilih media belajar yang tepat merupakan salah satu kunci keberhasilan pelaksanaan proses belajar mengajar di kelas.

Menurut Daryono dalam Mareyke Jessy Tanod dan Ambyah Harjanto (2019: 128) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu (orang, benda, atau lingkungan) yang digunakan untuk menyampaikan materi dalam proses pembelajaran untuk merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan. Menurut Dimas Qondias dalam jurnal pendidikan Indonesia tahun (2016: 177) menyatakan bahwa media dipergunakan guru untuk menciptakan pengalaman belajar yang berkualitas sehingga berdampak langsung pada keberhasilan akademik. Media tersebut juga alat bantu yang digunakan dalam pembelajaran untuk membuat komunikasi dan interaksi menjadi lebih menyenangkan. Dengan demikian, media pembelajaran merupakan faktor penting agar terjadi komunikasi yang optimal dalam pembelajaran.

Sebelum seorang guru menentukan media pembelajaran, tentu saja guru perlu memperhatikan karakteristik peserta didik dan menganalisis kebutuhan pembelajaran terlebih dahulu. Peneliti melakukan pra penelitian dan melakukan observasi di **Kelas V SDN 1 Campang Raya Bandar Lampung**,

dengan memperoleh hasil media dalam proses pembelajaran sangat minim, hanya terdapat buku cetak sebagai bahan ajar, serta papan tulis dan poster atau gambar sebagai alat bantu belajar, kondisi kelas yang kurang kondusif, serta kurangnya inovasi yang belum dilakukan oleh guru untuk dapat menciptakan suasana yang menyenangkan bagi siswa. Hal ini didukung dengan adanya angket analisis kebutuhan yang dibagikan kepada siswa untuk memperoleh informasi mengenai kegiatan pembelajaran, penggunaan bahan ajar yang digunakan oleh guru dan bahan yang mereka butuhkan. Dengan hal tersebut peneliti menemukan kebutuhan dari kurangnya media yang menarik, beberapa siswa lebih memilih untuk bermain, mengobrol selama proses belajar mengajar dan siswa senang jika terdapat pembelajaran berupa permainan. Berdasarkan wawancara dengan Ibu. Ronilia. HR, S.Pd selaku guru kelas 5 SDN 1 Campang Raya Bandar Lampung mengatakan ada beberapa kendala dalam proses pembelajaran, salah satunya adalah beberapa siswa tidak memperhatikan saat guru menyampaikan materi ajar. beberapa siswa mengalihkannya dengan kesenangannya sendiri, misalnya dengan bermain dengan benda-benda di atas meja dan terkadang mengobrol sambil belajar.

Berdasarkan angket analisis kebutuhan, menunjukkan bahwa siswa sangat membutuhkan media belajar yang bisa digunakan sambil bermain, sehingga suasana belajar menjadi menyenangkan. Oleh karena itu peneliti mengembangkan media inovatif yang belum pernah digunakan oleh pendidik sebelumnya yaitu media pembelajaran berupa media permainan ular tangga.

Dalam konteks itu, perlu dikembangkan media belajar yang sesuai dengan topik pembelajaran sambil bermain untuk menarik perhatian siswa dan meningkatkan minat belajar siswa. Dalam hal ini pengembangan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran bertujuan untuk menggunakan permainan ini di dalam kelas sebagai media pembelajaran tematik, sehingga permainan tersebut tidak hanya sekedar permainan tetapi juga dapat mengandung materi tematik dan pembelajaran jai lebih menyenangkan.

Putri Zudhah (2017: 62) dalam jurnal *Magistra* mengungkapkan permainan ular tangga merupakan permainan yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih, baik itu dari kalangan anak-anak ataupun dewasa. Papan dalam ular tangga berbentuk segi empat dan dibagi menjadi kotak-kotak kecil yang juga terdapat nomor-nomor didalamnya. Kemudian ada beberapa gambar yang terhubung dengan gambar 'tangga' ataupun 'ular'. Permainan ini dibuat pada tahun 1870. Tidak ada standar tentang ukuran ular tangga, namun biasanya berukuran kecil menggunakan kertas. Siapa pun dapat membuat papan ular tangga dengan ukuran, jumlah kotak, ular dan tangga yang mereka inginkan.

Biasanya setiap pemain memiliki pion dalam permainan ini dan setiap pemain bergiliran untuk melempar dadu. Terdapat nomor 1 sampai 6 di bagian sisi dadu. Untuk memulai permainan, pion diletakan dikotak nomor 1. Kemudian pemain secara bergiliran melempar dadu dan menempatkan pionnya sesuai dengan jumlah mata dadu yang didapatkannya. Apabila pion menempati kotak dengan gambar tangga maka pion akan naik ke kotak yang terdapat gambar sisi lain tangga tersebut. Apabila pion menempati dikotak dengan gambar ujung ekor ular maka pion harus turun mengikuti arah tempat gambar kepala ular tersebut. Dalam permainan ini pemenang akan ditentukan dari pion yang terlebih dulu menempati kotak akhir dalam papan permainan.

Banyak jenis media diupayakan oleh guru dalam pembelajaran agar lebih menarik dan mewujudkan suasana kondisi belajar yang menyenangkan bagi peserta didik. Salah satunya menggunakan permainan ular tangga. Siswa akan merasa senang dalam belajar apabila dilakukan sambil bermain. Sehingga dapat disimpulkan media permainan ular tangga tematik adalah salah satu media yang dapat digunakan untuk menerapkan metode belajar sambil bermain.

Berdasarkan kajian dan temuan di atas maka diwujudkan dengan penelitian yang berjudul "Permainan Ular Tangga: Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Kelas V SD/MI".

## **METODE**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Sugiyono (2019: 28) menyatakan bahwa, metode penelitian dan pengembangan (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan rancangan produk baru, menguji keefektifan produk yang telah ada, serta mengembangkan produk baru. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan model pengembangan yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch yaitu menggunakan pendekatan ADDIE yang memiliki 5 langkah dalam mengembangkan produk, yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Alasan peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE dikarenakan model ini memiliki runtutan yang sistematis, ringkas, serta langsung ke masalah pokok dalam mengembangkan suatu produk (Wicaksono, 2022).

Dalam penelitian ini, peneliti bermaksud mengembangkan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran tematik pada tema 8 yaitu lingkungan sahabat kita subtema 3 usaha pelestarian lingkungan untuk membantu peserta didik dalam pembelajaran memahami materi pelajaran dengan cara sambil bermain agar menyenangkan dan mengasyikkan.

Subjek penelitian ini adalah peserta didik di SDN 1 Campang Raya Bandar Lampung pada kelas VB yang berjumlah 22 peserta didik. Uji coba skala besar dilakukan oleh 22 peserta didik kelas V SDN 1 Campang Raya. Selanjutnya dilakukan uji coba kelompok kecil yang terdiri dari 10 peserta didik kelas VB SDN 1 Campang Raya. Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2021/2022, mulai dari tahap persiapan sampai dengan tahap pelaksanaan.

Peneliti menggunakan teknik pengumpulan data dalam penelitian ini berupa angket, wawancara, observasi, dan dokumentasi untuk mengetahui kelayakan permainan ular tangga, respon peserta didik dan pendidik. Dalam penelitian pengembangan **ini**, teknik analisis data yang digunakan penulis **meliputi penggunaan skala likert 5 tanggapan. Penilaian dari** ahli materi, ahli media dan guru menunjukkan kelayakan dan respon dari media **yang dimasukkan pada tabel. Data** tersebut **kemudian** menjadi **panduan** untuk **meninjau kembali media** yang telah **dikembangkan dan kemudian** dianalisis untuk **menentukan kelayakannya**. Rumus yang digunakan dalam menghitung skor akhir yaitu sebagai berikut:

$$x^i = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Jumlah skor Maksimal}} \times 100\%$$

Atau

$$\bar{x} = \frac{\sum xi}{n}$$

Keterangan:

$\bar{x}$  = Rata-rata akhir

$xi$  = Jumlah nilai skor

$n$  = Jumlah skor maksimal

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan model pengembangan yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch, dengan menggunakan pendekatan ADDIE yang memiliki 5 tahapan pengembangan produk, yaitu *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi) dan *evaluation* (evaluasi).

### Tahap Analisis (*Analysze*)

Pada tahap ini peneliti mengumpulkan data analisis kebutuhan siswa menggunakan angket analisis kebutuhan yang dibagikan kepada siswa, wawancara dengan pendidik, dan observasi pra-penelitian pada proses pembelajaran tematik kelas V di SDN 1 Campang Raya Bandar Lampung. Hasil analisis ini merupakan bahan pertimbangan dan juga pedoman peneliti untuk menyusun media pembelajaran. Dapat diambil kesimpulan bahwa karakteristik siswa dan proses pembelajarannya yaitu sebagai berikut : 1) Peserta didik kurang antusias untuk memahami pembelajaran tematik yang

terlalu berpatokan kepada buku cetak, 2) Kurangnya semangat belajar peserta didik dikarenakan guru hanya sebatas menjelaskan materi. Pada saat observasi, dapat diketahui bahwa guru hanya menjelaskan materi, beberapa peserta didik mengobrol, dan bermain dengan bena yang ada iatas mejanya saat guru menjelaskan materi, 3) Hanya ada buku cetak, papan tulis, dan poster yang digunakan guru dalam proses pembelajaran dikelas. Perlunya inovasi baru terhadap media belajar agar dapat digunakan siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis tersebut maka pengembangan media permainan ular tangga sebagai media pembelajaran tematik sangat tepat untuk dilakukan karena sesuai kebutuhan yang ada dilapangan. Pembelajaran tematik dengan menggunakan media pengembangan permainan ular tangga bertujuan agar dapat mengatasi permasalahan yang masih ada di sekolah dan diharapkan peserta didik menjadi lebih tertarik dan merasa senang ketika media digunakan dalam proses pembelajaran pembelajaran.

### **Tahap Perancangan (*Design*)**

Dalam tahap perancangan, produk ini dimaksudkan agar digunakan sebagai media belajar tematik kelas V pada tema 8 “Lingkungan Sahabat Kita”, Subtema 3 “Usaha Pelestarian Lingkungan”. Media pembelajaran ular tangga ini *didesign* berbeda dengan ular tangga yang biasanya pemain menggunakan pion untuk bermain, melainkan peserta didiklah yang secara langsung menjadi pionnya dengan cara menginjak papan ular tangganya yang telah dikembangkan menjadi sebuah *banner*.

### **Tahap Pengembangan (*Development*)**

Dalam tahap pengembangan ini merupakan kegiatan pembuatan produk sesuai dengan produk yang sudah didesain sebelumnya dan pengujian produk. Pengujian produk yang dimaksud yaitu validasi ahli (ahli media dan ahli materi) , uji coba kelompok ( kelompok kecil dan kelompok besar), serta respon pendidik.

Bapak Ambyah Harjanto, M.Pd merupakan dosen STKIP PGRI Bandar Lampung selaku validator ahli media, dengan 6 aspek penilaian yaitu efisiensi media, ketepatan penggunaan bahan dasar, panduan penggunaan media, estetika media, ketahanan media, keamanan media bagi peserta didik. Hasil data validasi media dapat dilihat pada tabel berikut ini :

**Tabel 1. Data Hasil Validasi Ahli Media**

Aspek Penilaian	$\Sigma X$ Skor per aspek	Skor Max	Skor %	Kategori
Efisiensi Media	18	20	90%	Sangat Layak
Ketepatan Penggunaan Bahan Dasar	9	10	90%	Sangat Layak
Panduan Penggunaan Media	13	15	86%	Sangat Layak
Estetika Media	19	20	95%	Sangat Layak
Ketahanan Media	4	5	80%	Sangat Layak
Keamanan Bagi Peserta Didik	4	5	80%	Sangat Layak
Jumlah	67	75	-	-
<b>Rata-Rata Persentase</b>			<b>86%</b>	<b>Sangat layak</b>

Tabel di atas menunjukkan data bahwa terdapat 6 aspek penilaian dari ahli materi, yaitu aspek efisiensi media dengan skor 90%, aspek ketepatan penggunaan bahan dasar dengan skor 90%, dan aspek panduan penggunaan media dengan skor 86%, aspek estetika media dengan skor 95%, aspek ketahanan media dengan skor 80%, dan aspek keamanan bagi peserta didik dengan skor 80%. Dapat diambil kesimpulan dari penilaian ahli media yaitu pengembangn media permainan ular tangga mendapatkan kategori “Sangat layak”, dengan mendapatkan persentase rata-rata 86%.

Selanjutnya yaitu validasi ahli materi. Validasi ahli materi berfungsi agar dapat mengetahui tingkat kelayakan produk dari segi materi. Validasi ahli materi dilakukan oleh dosen STKIP PGRI Bandar Lampung yaitu Bapak Putut Wisnu M.Pd dengan 3 aspek penilaian yaitu kelayakan isi, kelayakan penyajian, dan penilaian kontekstual. Hasil data validasi materi dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 2. Data Hasil Validasi Ahli Materi**

Aspek Penilaian	$\Sigma X$ Skor Per-aspek	Skor Max	Skor %	Kategori
Kelayakan Isi	36	40	90%	Sangat Layak
Kelayakan Penyajian	17	20	85%	Sangat Layak
Penilaian Kontekstual	9	10	90%	Sangat Layak
Jumlah	62	70	-	-
<b>Rata-Rata Persentase</b>			<b>88%</b>	<b>Sangat Layak</b>

Berdasarkan tabel di atas yaitu terdiri dari 3 aspek penilaian dari penilaian ahli materi. Aspek kelayakan isi dengan skor 90%, aspek kelayakan penyajian dengan skor 85%, dan aspek penilaian kontekstua dengan skor 90%. Berdasarkan hasil tabel di atas penilaian ahli materi, pengembangn

media permainan ular tangga mendapatkan kategori “Sangat layak” dengan rata-rata persentase 88%.

### Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap ini adalah tahap produk dapat di uji coba pada pembelajaran. Uji coba terbagi menjadi 2 yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Uji kelompok kecil ini terdiri atas 10 peserta didik. Setelah permainan dimainkan, peneliti membagikan angket kepada peserta didik. Berikut hasil angket tersebut :

**Tabel 3. Data Hasil Uji Coba Kelompok Kecil**

Aspek Penilaian	$\Sigma X$ Skor PerAspek	Skor Max	Skor %	Kategori
Kualitas Isi	221	250	88%	Sangat Menarik
Kemenarikan Media	250	270	97%	Sangat Menarik
Kualitas Teknis	143	150	95%	Sangat Menarik
Jumlah		70	-	-
<b>Rata-Rata Persentase</b>			<b>93%</b>	Sangat Menarik

Berdasarkan data di atas bahwa penilaian dari 10 peserta didik SDN 1 Campang Raya Bandar Lampung terdiri dari 3 aspek penilaian, yaitu skor 88% pada aspek kualitas isi. 97% pada aspek kemenarikan media, dan aspek kualitas teknis dengan skor 95%. Dapat disimpulkan uji coba kelompok kecil termasuk kategori “Sangat Menarik”.

Uji coba kelompok besar dilakukan kepada seluruh peserta didik di kelas VB yang berjumlah 22 peserta didik. 2 peserta didik yang pernah mengikuti uji kelompok kecil dijadikan sebagai penjaga dalam permainan, dikarenakan mereka lebih dulu mencoba permainan tersebut sehingga lebih paham akan alur permainannya. Setelah permainan dimainkan, peneliti membagikan angket kepada peserta didik. Berikut hasil angket tersebut :

**Tabel 4. Data Hasil Uji Coba Kelompok Besar**

Aspek Penilaian	$\Sigma X$ Skor PerAspek	Skor Max	Skor %	Kategori
Kualitas Isi	499	250	90%	Sangat Menarik
Kemenarikan Media	945	270	95%	Sangat Menarik
Kualitas Teknis	286	330	86%	Sangat Menarik
Jumlah		70	-	-
<b>Rata-Rata Persentase</b>			<b>90%</b>	Sangat Menarik

Dari data di atas disimpulkan yaitu penilaian dari 22 peserta didik SDN 1 Campang Raya Bandar Lampung terdapat 3 aspek penilaian, yaitu aspek kualitas isi memperoleh skor 90%, aspek kemenarikan media memperoleh skor 95% dan aspek kualitas teknis memperoleh skor 86%.



Berdasarkan hasil data ujicoba kelompok besar, maka termasuk dalam kategori “Sangat Menarik” dengan rata-rata persentase 90%.

Pada temuan dilapangan pendidik yaitu ibu Ronilia S.Pd mengungkapkan merasa termotivasi dan menjadikan guru agar lebih berinovasi dan produktif dalam menyajikan materi yang akan disampaikan pada saat pembelajaran. Setelah media pembelajaran digunakan peneliti memberi angket respon pendidik kepada pendidik. Berikut hasil dari angket tersebut :

**Tabel 5. Data Hasil Respon Pendidik**

Aspek Penilaian	$\Sigma X$ Per Aspek	Skor Max	Skor %	Kategori
Media Pembelajaran	54	55	98%	Sangat Menarik
Isi	9	10	90%	Sangat Menarik
Kebahasaan	9	10	90%	Sangat Menarik
Tampilan	15	15	100%	Sangat Menarik
Jumlah	87	90	-	-
<b>Rata-rata Persentase</b>			<b>97%</b>	<b>Sangat Menarik</b>

Berdasarkan data di atas bahwa penilaian dari pendidik SDN 1 Campang Raya Bandar Lampung terdiri dari 4 aspek penilaian, yaitu pada aspek media pembelajaran memperoleh skor 98%, pada aspek isi memperoleh skor 90%, pada aspek kebahasaan memperoleh skor 90% dan aspek tampilan dengan memperoleh skor 100%. Berdasarkan hasil dari pendidik maka termasuk dengan kategori “Sangat Menarik” dengan rata-rata persentase skor 97%.

### **Tahap Evaluasi (*Evaluation*)**

Berdasarkan hasil dari penilaian validator ahli materi, ahli media, pendidik, dan respon peserta didik, media pembelajaran ular tangga pada pembelajaran tematik ini dapat dinyatakan layak untuk digunakan. Namun, berdasarkan pengembangan dan uji coba yang dilakukan terdapat beberapa kelebihan dan juga kelemahan pada media pembelajaran ini diantaranya:

#### 1. Kelebihan

- a. Media pembelajaran permainan ular tangga memiliki bentuk yang besar sehingga peserta didik dapat memainkan secara langsung sebagai pionnya sehingga membuat peserta didik aktif bersosialisasi dan pembelajaran lebih bermakna.
- b. Media pembelajaran permainan ular tangga mempunyai warna yang menarik, dengan begitu minat belajar peserta didik akan bertambah .
- c. Media pembelajaran ular tangga digunakan tidak hanya sebagai permainan semata, namun digunakan sebagai permainan yang terarah untuk mencapai tujuan pembelajaran.

- d. Media pembelajaran permainan ular tangga dapat melatih kerja sama dan sportifitas.
  - e. Peraturan permainan ular tangga dibuat sederhana sehingga peserta didik dapat bermain dengan mudah.
2. Kelemahan
- a. Media ular tangga ini dijadikan sebagai media pembelajaran untuk pengayaan. Tidak dapat digunakan sebagai media penanaman konsep.
  - b. Materi yang terdapat dalam media ini hanya materi tematik tema 8 subtema 3.

Adapun produk akhir beserta komponen-komponen yang terdapat dalam media pembelajaran ular tangga yang telah peneliti kembangkan sebagai berikut.



**Gambar 1.**  
**Media Pembelajaran Ular Tangga**

Papan ular tangga peneliti modifikasi dalam bentuk *banner* yang berukuran 3m x 1,9 m dan didesign dengan menggunakan aplikasi corel draw versi x7 dengan menggunakan gambar beserta warna yang sangat menarik. Dalam media *banner* ular tangga ini terdapat gambar ular besar yang berisi 40 petak, dimana disetiap petaknya berisi gambar-gambar kartu yang terdiri dari 19 petak gambar kartu pertanyaan , 2 petak gambar kartu special , dan 6 petak gambar kartu ilmu pengetahuan.

1. Kartu pertanyaan dalam permainan ini merupakan kartu yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang mencangkup materi tematikTema 8 Lingkungan Sahabat Kita, Subtema 3 Usaha Pelestarian Lingkungan.
2. Kartu *Special* dalam permainan ini merupakan kartu yang dapat disimpan oleh pemain dan dapat digunakan sewaktu-waktu apabila pemain kesulitan menjawab dari kartu pertanyaan.Pemain dapat meminta bantuan pendidik untuk menjawab dari sebuah kartu pertanyaan.
3. Kartu ilmu pengetahuan merupakan kartu yang berisi pengetahuan materi tematik Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita, Subtema 3 Usaha Pelestarian Lingkungan.

4. Dadu dalam permainan ini memakai bahan dakron sehingga padat dan empuk dengan ukura 9cm x 9cm. Bagian luar didesain dengan bahan kain velboa yang lembut.
5. Buku panduan permainan ini merupakan buku yang memuat ulasan singkat tentang apa itu permainan ular tangga, KI, KD, tujuan permainan, spesifikasi dan prosedur permainan, uraian isi kartu dan kunci jawaban. Dibuat dengan ukuran kertas B5.

## **SIMPULAN**

Dalam penelitian ini memakai model pengembangan yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch yaitu menggunakan pendekatan ADDIE yang memiliki 5 langkah dalam mengembangkan produk, yaitu *analysis*(analisis), *design*(desain), *development*(pengembangan), *implementation*(implementasi), dan *evaluation*(evaluasi).

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran ular tangga untuk pembelajaran tematik tema 8 subtema 3 kelas V SD/MI. Berdasarkan penilaian dari validator ahli materi, ahli media, respon peserta didik dan pendidik, penilaian pada uji coba menunjukkan bahwa media pembelajaran ini mendapatkan nilai dengan kategori sangat layak untuk digunakan pada pembelajaran tematik khususnya dalam tema 8 subtema 3 kelas V SD/MI.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Ferryka, Putri Zudhah. (2017). *Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar*, Jurnal Magistra, Vol. 29 No. 100.
- Hidayah, Nurul. (2015). *Pembelajaran Tematik Integratif Di Sekolah Dasar*, Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, Vol. 2 No. 1.
- Kadarwati, Ani, Ibadullah Malawi. (2017). *Pembelajaran Tematik (Konsep dan Aplikasi)*, Jawa Timur: CV. Ae Media Gravika.
- Rusman. (2015). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Tanod, Mareyke Jessy dan Ambyah Harjanto. 2019. *Strategi Pembelajaran Sekolah Dasar*, Yogyakarta: Pustaka Pranala.
- Qondias, Dimas, dkk. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis Mind Mapping SD Kabupaten Ngada Flores. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, Vol. 5 No. 2.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wicaksono, Andri. (2022). *Metodologi Penelitian Pendidikan (Pengantar Ringkas)*. Yogyakarta: Garudhawaca.

