

JOURNAL TAWAZUN
ISSN: 3064-206X

**UJI KEPRAKTISAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA
BERBASIS KEARIFAN LOKAL ACEH PADA PEMBELAJARAN
IPAS DI SD ISLAM LABORATORIUM NEUHEUN ACEH BESAR**

Daniah

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Email: daniah.amir@ar-raniry.ac.id

Abstract

This research is motivated by the suboptimal level of students' understanding of local wisdom material in science learning in grade IV of SD Islam Laboratorium Neuheun Aceh Besar. This condition is influenced by the limited availability of learning media, the lack of variation in its use, and the less than optimal active involvement of students during the learning process. The purpose of the study is to analyze the practicality test of the snakes and ladders game media containing Acehese local wisdom material. This study uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE 1 model. The data collection technique uses a practicality test sheet. The data analysis technique uses a percentage formula. The results of the practicality test of the snakes and ladders game media obtained a result of 98.13% with the katelgolri very practical, the results of the practicality test of Acehese local wisdom material obtained a result of 91% with the katelgolri very practical. Thus, it can be concluded that the snakes and ladders game media based on Acehese local wisdom that was developed has met the validity and practicality aspects as a science learning media in elementary schools. This media has the potential to be an innovative alternative in creating active, contextual, and enjoyable learning.

Keywords: Practicality Test, ADDIE Model, Snakes and Ladders Game Media, Aceh Local Wisdom.

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh belum optimalnya tingkat pemahaman siswa terhadap materi kearifan lokal dalam pembelajaran IPAS di kelas IV SD Islam Laboratorium Neuheun Aceh Besar. Kondisi tersebut dipengaruhi oleh keterbatasan ketersediaan media pembelajaran, kurangnya variasi dalam pemanfaatannya, serta belum maksimalnya keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Tujuan penelitian menganalisis uji kepraktisan media permainan ular tangga yang berisi materi kearifan lokal Aceh. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar uji kepraktisan. Teknik analisis data menggunakan rumus persentase. Hasil penelitian uji kepraktisan media permainan ular tangga memperoleh hasil 98,13% dengan kategori sangat praktis, hasil uji kepraktisan materi kearifan lokal Aceh memperoleh hasil 91% dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media permainan ular tangga berbasis kearifan lokal Aceh yang dikembangkan telah memenuhi aspek validitas dan kepraktisan sebagai media pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Media ini berpotensi menjadi alternatif inovatif dalam menciptakan pembelajaran yang aktif, kontekstual, dan menyenangkan.

Kata Kunci: Uji Kepraktisan, Model ADDIE, Media Permainan Ular Tangga, Kearifan Lokal Aceh.

A. Pendahuluan

Media pembelajaran merupakan sebuah alat yang digunakan untuk menjelaskan konsep, fakta, prinsip, maupun prosedur yang ditunjukkan lebih nyata sehingga dapat memotivasi dan meningkatkan kemampuan berpikir siswa. Media pembelajaran juga dapat membantu meningkatkan interaksi antara pendidik dengan peserta didik dan meningkatkan motivasi belajar siswa dalam proses belajar mengajar sehingga dalam pembelajaran. Media pembelajaran diyakini memiliki peran penting sebagai alternatif dalam mengatasi berbagai kendala yang dihadapi siswa khususnya yang menunjukkan sikap pasif serta mengalami kesulitan dalam menangkap inti materi pelajaran. Melalui penggunaan media yang tepat diharapkan proses penyampaian pesan menjadi lebih optimal karena dapat merangsang aspek kognitif, afektif dan psikomotorik siswa. Secara psikologis media pembelajaran memberi kemudahan pada siswa sekolah dasar dalam hal belajar, karena media dapat membuat hal-hal yang bersifat abstrak menjadi lebih kongkrit (nyata).

Dengan demikian proses pembelajaran di sekolah dasar mampu menyesuaikan dengan fase perkembangan anak usia sekolah dasar yaitu fase operasional konkrit, di mana pada usia tersebut mempelajari segala sesuatu dari hal-hal yang bersifat konkrit. Dalam hal ini media pembelajaran mampu menjembatani mater-materi yang bersifat abstrak menjadi konkrit di hadapan siswa sekolah dasar. Dengan demikian media mampu mendorong terjadinya proses belajar yang lebih aktif dan bermakna serta membantu mengatasi kesulitan siswa dalam memahami topik tertentu terutama materi mengenai proses pertumbuhan pada manusia.¹

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan oleh peneliti, jenis media yang paling relevan dikembangkan adalah media permainan ular tangga, penggunaan media permainan ular tangga dapat meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi pembelajaran. Hal ini disebabkan pembelajaran di SD Islam Laboratorium Neuheun Aceh Besar menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran, guru terlihat belum menggunakan media yang bervariasi. Keterlibatan siswa dalam eksplorasi dan diskusi belum maksimal, yang menyebabkan capaian belajar dan motivasi peserta didik belum berkembang. Terutama pada materi yang membutuhkan pemahaman konsep mendalam. Media permainan ular tangga dipandang sebagai salah satu alternatif untuk mengatasi permasalahan pembelajaran. Media permainan ular tangga merupakan salah satu media pembelajaran yang dikembangkan dari permainan tradisional ular tangga, kemudian disesuaikan dengan karakteristik peserta didik agar dapat menunjang pencapaian tujuan pembelajaran serta berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi. Kelebihan dari media ini antara lain peserta didik dapat belajar sambil bermain, proses belajar dilakukan secara berkelompok sehingga mendorong interaksi sosial, materi lebih mudah dipahami karena didukung gambar pada kotak permainan, serta pembuatan media ini sepertinya tidak memerlukan biaya yang besar.² Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Erika

¹ Hamzah Pagarra, dkk, *Media Pembelajaran*, (Badan Penerbit UNM, 2022).

² Rifki Afandi, "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar", *JINoP (Jurnal Inovasi pembelajaran)*, Vol. 1, No. 1, Mei (2015), h. 77-89.

Rahayu, Rusmin AR, dan Deskoni, yang menunjukkan bahwa media permainan ular tangga berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.³

Manfaat penggunaan media permainan ular tangga meliputi beberapa aspek, diantaranya memberikan pengetahuan kepada anak melalui kegiatan belajar yang dikemas dalam bentuk bermain, merangsang kemampuan berpikir, berkreasi, dan berbahasa sehingga dapat membentuk sikap, mental, serta akhlak yang positif, menciptakan suasana belajar yang aman, menarik, dan menyenangkan, serta mengajarkan anak untuk memahami arti kalah dan menang, bekerja sama, dan menunggu giliran.⁴ Bagi anak, permainan merupakan kegiatan yang menyenangkan, membangkitkan rasa gembira, sekaligus menjadi sarana untuk mengekspresikan perasaan mereka. Permainan merupakan bagian penting dalam kehidupan anak dan berperan sebagai unsur yang tidak terpisahkan dari proses pembentukan kepribadian. Dengan kata lain, melalui permainan anak belajar memahami dan menjalani kehidupan. Namun inovasi pendidikan tidak berhenti pada aspek hiburan semata, tetapi juga harus mampu mendukung pendidikan dalam membentuk karakter dan identitas budaya siswa.

Sesuai dengan judul bab 7 yaitu Kearifan Lokal di Daerahku, maka kita sesuaikan dengan daerah tempat tinggal peserta didik yaitu di Aceh. Wilayah Aceh dikenal memiliki kekayaan kearifan lokal yang tinggi, mencakup nilai islam, adat isitiadat, sejarah, kuliner, hingga simbol budaya yang bernilai luhur. Sayangnya, potensi ini sering kali belum terintegrasi maksimal dalam proses pembelajaran di sekolah, sehingga siswa berisiko kehilangan rasa cinta terhadap budaya dan jati dirinya. Karena itu, pengembangan media permainan ular tangga ini diintegrasikan dengan kearifan lokal khas Aceh. Sehingga selain menyenangkan, pembelajaran juga mampu menanamkan nilai budaya serta meningkatkan relevansi materi dengan lingkungan siswa. Sumarmi dan Amiruddin menyatakan bahwa kearifan lokal merupakan identitas yang memiliki ciri khas dan keunikan tersendiri di suatu wilayah. Selain itu, kearifan lokal juga berperan sebagai kekuatan utama dalam melestarikan nilai-nilai yang terkandung didalamnya.⁵ Contoh kearifan lokal yang ada di Aceh adalah makanan tradisional seperti kuah pliek u, kuah beulangong, sie reuboh, dan eungkot keumamah. Lalu ada tari tradisional seperti tari saman dari Gayo Lues, rapai dan seudati sebagai alat musik dan tari tradisional yang bernilai religius dan sosial. Ada juga pakaian adat dan tenun yang berbahan kain songket Aceh dengan motif khas seperti pucuk rebung dan bungong jeumpa. Biasanya digunakan dalam upacara adat dan pernikahan. Contoh-contoh seperti ini bisa divisualisasikan dengan menarik dan edukatif untuk siswa SD Islam Laboratorium Neuheun Aceh Besar.

Menggunakan kearifan lokal sebagai bagian dari pembelajaran tidak hanya membantu membentuk karakter dan identitas siswa, tetapi juga membantu proses belajar lebih relevan, bermakna, dan terkait dengan pengalaman sehari-hari mereka.

³ Erika Rahayu, Rusmin AR, Deskoni, "Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Xi pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 10 Palembang", *Jurnal Profit Volume X, Nomor X*, Tahun 2022.

⁴ Erika Rahayu, Rusmin AR, Deskoni, "Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Xi pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 10 Palembang", *Jurnal Profit Volume X, Nomor X*, Tahun 2022.

⁵ Akmal, Zainul. "Tinjauan Yuridis Filosofis Eksistensi Kearifan Lokal." *JOELS: Journal of Election and Leadership* 2.2 (2021).

Pengembangan permainan ular tangga yang mengintegrasikan unsur kearifan lokal diharapkan dapat menjadikan pembelajaran lebih menarik, menyenangkan, dan kontekstual. Pendekatan ini mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi, memahami materi secara menyeluruh, serta menumbuhkan rasa penghargaan terhadap budaya dan lingkungan di sekitarnya.

Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini salah satunya dilakukan oleh Miftahur Rahmi dan Yeni Erita yang menunjukkan bahwa media permainan ular tangga pada pembelajaran IPAS memperoleh kategori sangat valid dan sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media permainan ular tangga mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif.⁶ Penelitian lain dilakukan oleh Santi Ekawati yang menunjukkan bahwa media pembelajaran IPAS berbasis permainan ular tangga memperoleh hasil validasi ahli media dan materi dengan kategori sangat valid serta hasil uji kepraktisan dengan kategori sangat praktis. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media permainan ular tangga layak digunakan untuk mendukung pembelajaran IPAS di sekolah dasar.⁷

Berdasarkan penelitian terdahulu tersebut, dapat diketahui bahwa media permainan ular tangga efektif digunakan dalam pembelajaran IPAS. Namun, penelitian yang secara khusus mengembangkan media permainan ular tangga berbasis kearifan lokal Aceh pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan media permainan ular tangga berbasis kearifan lokal Aceh di SD Islam Laboratorium Neuheun Aceh Besar sebagai media pembelajaran yang kontekstual dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka peneliti berfokus kepada “Uji Kelayakan Media Permainan Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal Aceh pada Pembelajaran IPAS di SD Islam Laboratorium Neuheun Aceh Besar”.

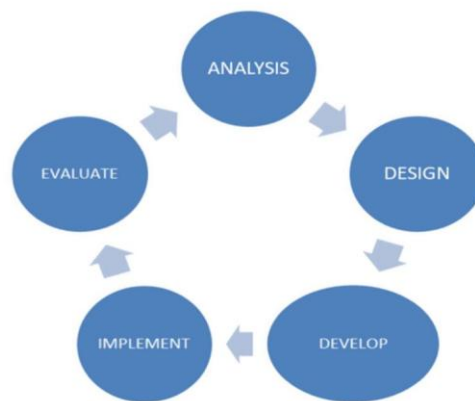
METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian pengembangan (*Research and Development*). Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model ADDIE.

Kegiatan-kegiatan yang dilakukan pada setiap tahap pengembangan dapat dijelaskan pada gambar 1.

⁶ Rahmi, M., & Erita, Y. (2024). Pengembangan media pembelajaran edukatif berbasis permainan ular tangga pada pembelajaran IPAS di kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Eksplorasi Pendidikan*, 7(8), 60–70.

⁷ Ekawati, S. (2024). Pengembangan media pembelajaran IPAS berbasis permainan ular tangga pada materi energi di kelas IV SD Annur Yapis Kota Sorong. *MISOOL: Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(2), 126–136.



Gambar 1. Tahapan Model Pengembangan ADDIE ⁸

Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah ahli media dan ahli materi yang merupakan dosen Prodi PGMI dan guru SD Islam Laboratorium Neuheun Aceh Besar yang berjumlah 2 ahli media dan 2 ahli materi dan seluruh siswa kelas IV SD Islam Laboratorium Neuheun Aceh Besar. Teknik pengumpulan data menggunakan uji kepraktisan. Instrumen dalam penelitian ini adalah lembar uji kepraktisan.

Lembar uji kepraktisan ini diberikan kepada validator yang ahli pada bidangnya. Lembar uji kepraktisan digunakan untuk menguji kepraktisan materi dan kepraktisan media yang bertujuan untuk melakukan uji kepraktisan perangkat pembelajaran. Lembar uji kepraktisan materi ini bertujuan untuk melakukan uji kepraktisan materi kearifan lokal Aceh yang diintegrasikan ke dalam media permainan ular tangga. Lembar uji kepraktisan berisikan beberapa pernyataan berupa saran dan komentar serta masukan untuk perbaikan dari ahli media dan ahli materi mengenai perangkat pembelajaran yang sedang dikembangkan.

Hasil yang diperoleh dari lembar uji kepraktisan akan dianalisis dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

Kepraktisan produk yang dihasilkan ditentukan melalui analisis hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan uji coba oleh guru serta siswa. Analisis data dari para ahli dilakukan secara deskriptif. Tahapan pelaksanaannya adalah sebagai berikut:

- a. Mengubah penilaian dalam bentuk kualitatif menjadi kuantitatif dengan ketentuan sebagai berikut:

Tabel 1. Skala skor⁹

No.	Keterangan	Nilai
-----	------------	-------

⁸ Yudi Hari Rayanto dan Sugianti, Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek, (Pasuruan: Lembaga Academic Dan Research Institute, 2020), h. 29.

⁹ Suarni Mei Fenti Gea, dkk., "Pengaruh Sikap dan Budaya Organisasi Terhadap Pelayanan Publik pada Dinas Perikanan Kota Gunungsitoli". *Innovative: Journal of Social Science Research*, Vol. 3, No. 6, 2023, h. 1211. DOI: 10.31004/innovative.v3i6.6385.

1	Sangat Baik (SB)	5
2	Baik (B)	4
3	Cukup (C)	3
4	Kurang (K)	2
5	Sangat Kurang (SK)	1

- b. setelah data terkumpul kemudian menghitung skor rata-rata dengan rumus :

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

$\bar{X}$ = Skor rata-rata komponen

$\sum X$ = Jumlah skor

N = Jumlah indikator yang dinilai

- c. Mengonversi skor rata-rata yang diperoleh ke dalam bentuk nilai sesuai kriteria. Langkah ini dilakukan untuk mengetahui kualitas media pembelajaran hasil pengembangan, di mana skor awal diubah menjadi data kualitatif. Dengan demikian, dapat diperoleh kategori penilaian terhadap hasil pengembangan media permainan ular tangga untuk siswa kelas IV SD Islam Laboratorium Neuheun Aceh Besar. Adapun rumus yang digunakan sebagai berikut:

$$\text{Persentase Kepraktisan} = \frac{\text{Rata - rata Keseluruhan}}{\text{Skala tertinggi penilaian}} \times 100$$

Tabel 2. Daftar Penilaian Kepraktisan¹⁰

No .	Nilai Kriteria	Kepraktisan	Keterangan
1.	$81,25 < x \leq 100$	Sangat praktis	Dalam konteks ini, semua elemen yang dievaluasi menunjukkan tingkat kesesuaian yang sangat tinggi, tanpa adanya kelemahan atau kekurangan dalam media yang digunakan dalam proses pembelajaran.
2.	$62,50 < x \leq 81,25$	Praktis	Dalam evaluasi ini, semua aspek yang dievaluasi menunjukkan tingkat kesesuaian yang layak, meskipun terdapat beberapa

¹⁰ Nurdianti, Sukarmin dan Rini Budiharti, "Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Moodle pada Materi Gelombang Bunyi". *Jurnal Materi dan Pembelajaran Fisika*, V. 12, No. 1, 2022, h. 24. DOI: 10.20961/jmpf.v12i1.60912.

			kelemahan kecil yang perlu diperbaiki melalui produk media. Meskipun demikian, media tersebut masih dapat diterapkan secara efektif dalam konteks pembelajaran yang melibatkan siswa.
3.	$43,47 < x \leq 62,50$	Kurang praktis	Dalam konteks evaluasi ini, jika semua unsur yang dievaluasi menunjukkan tingkat kesesuaian yang rendah, dengan kekurangan yang kecil atau bahkan signifikan pada produk, maka diperlukan pembenaran yang sesuai agar produk ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran.
4.	$23,00 < x \leq 43,75$	Tidak praktis	Dalam situasi di mana setiap item dalam elemen yang dievaluasi dianggap tidak sesuai, mengingat kelemahan produk ini, perbaikan yang mendesak diperlukan agar produk tersebut dapat diimplementasikan sebagai media pembelajaran.

C. Pembahasan

Uji Kepraktisan Media dan Materi

a. Kepraktisan Media Berdasarkan Hasil Validasi Ahli Media

Analisis uji kepraktisan diperoleh melalui penilaian ahli media yang ditinjau dari beberapa kriteria penilaian. Tujuan melakukan validasi media permainan ular tangga yaitu untuk menilai sejauh mana tingkat kepraktisan produk tersebut sebelum diimplementasikan ke dalam penelitian. Substansi penilaian dilakukan oleh dua dosen ahli media. Hasil validasi desain media permainan ular tangga dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil Validasi Media Permainan Ular Tangga oleh Ahli Media

Kriteria Penilaian	Aspek yang Dinilai	Validator		Skor Maksimum	Jumlah Skor	Presentase	Kriteria
		I	II				
Kepraktisan media	1. Media permainan ular tangga berbasis kearifan lokal Aceh mudah digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran.	5	5	40	39	97,5%	Sangat Praktis
	2. Media permainan ular tangga berbasis kearifan lokal Aceh mudah dipahami dan dimainkan oleh peserta didik.	5	5				
	3. Media permainan ular tangga berbasis kearifan lokal Aceh tidak memerlukan waktu yang lama dalam persiapan penggunaannya.	5	5				
	4. Media permainan ular tangga berbasis kearifan lokal Aceh mudah dipindahkan dan disimpan setelah digunakan.	4	5				
Tampilan media	5. Design media permainan ular tangga berbasis kearifan lokal Aceh menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.	5	5	40	39	97,5%	Sangat Praktis
	6. Kombinasi warna pada media permainan ular tangga berbasis kearifan lokal serasi dan tidak mengganggu penglihatan.	5	4				

	7. Gambar dan simbol pada media permainan ular tangga berbasis kearifan lokal jelas serta mudah dikenali.	5	5				
	8. Tata letak kotak pada permainan ular tangga berbasis kearifan lokal Aceh rapi dan proporsional.	5	5				
Kelayakan kegrafikan	9. Ukuran huruf pada media permainan ular tangga berbasis kearifan lokal Aceh sesuai dan mudah dibaca.	5	4	40	39	97,5%	Sangat Praktis
	10. Kualitas cetakan pada media permainan ular tangga berbasis kearifan lokal Aceh (warna, gambar, dan teks) jelas dan tidak buram.	5	5				
	11. Resolusi gambar pada gambar permainan ular tangga berbasis kearifan lokal Aceh sesuai, sehingga tidak pecah saat dicetak dalam ukuran besar.	5	5				
	12. Desain grafis media permainan ular tangga berbasis kearifan lokal Aceh mendukung kejelasan informasi pembelajaran.	5	5				
Keamanan digunakan	13. Bahan spanduk media permainan ular tangga berbasis kearifan lokal Aceh aman digunakan peserta didik.	5	5	40	40	100%	Sangat Praktis

	14. Media permainan ular tangga berbasis kearifan lokal Aceh tidak memiliki bagian yang tajam atau berbahaya.	5	5				
	15. Media permainan ular tangga berbasis kearifan lokal Aceh aman digunakan untuk aktivitas bermain dan belajar di kelas.	5	5				
	16. Media permainan ular tangga berbasis kearifan lokal Aceh tidak menimbulkan risiko atau cedera saat digunakan bersama.	5	5				
Total skor keseluruhan		79	78	160	157	98,13	Sangat Praktis

Jumlah skor yang diperoleh dari kedua penilaian para ahli ialah 157 dari 16 pernyataan. Skor maksimum yang diperoleh dari skor skala likert terbesar dikali dengan banyaknya pernyataan. 5 merupakan skor skala likert terbesar sehingga $5 \times 16 = 80$. Dikarenakan terdapat dua para ahli media maka skor maksimum 160 dikali dengan jumlah para ahli.

Dengan demikian diperoleh skor maksimum sebesar $2 \times 80 = 160$ sehingga dapat dirumuskan sebagai berikut.

$$p = \frac{\sum i}{\sum xi} \times 100\%$$

$$p = \frac{157}{160} \times 100\%$$

$$p = 98,13\%$$

Berdasarkan tabel 3., menunjukkan bahwa presentase keseluruhan yang diperoleh dari desain media adalah 98,13% sehingga produk yang dikembangkan berupa media permainan ular tangga dinyatakan sangat praktis untuk digunakan oleh peserta didik selama proses pembelajaran. Ditinjau dari masing-masing kriteria penilaian, presentase kepraktisan media dan kelayakan kegrafikan dinyatakan sangat praktis dengan persentase 97,5%. Sedangkan kriteria penilaian tampilan media dan keamanan digunakan masing-masing memperoleh nilai 100% (sangat praktis).

b. Uji Kepraktisan Materi Berdasarkan Hasil Validasi oleh Ahli Materi

Analisis uji kepraktisan diperoleh dari evaluasi para ahli materi, yang dilakukan berdasarkan berbagai kriteria penilaian. Selain itu, validasi materi dilakukan untuk mengukur sejauh mana materi tersebut relevan dengan produk yang sedang dikembangkan, serta mencakup aspek lain seperti relevansinya dengan hasil belajar (CP) dan tujuan belajar (ATP). Penilaian substantif ini dilakukan oleh dua dosen yang

merupakan ahli di bidang ilmu sosial dan alam (IPAS). Hasil validasi materi kearifan lokal Aceh yang diintegrasikan ke dalam media permainan ular tangga dapat diamati sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Validasi Materi oleh Ahli Materi

Kriteria Penilaian	Aspek yang Dinilai	Validator		Skor Maksimum	Jumlah Skor	Persentase	Kriteria
		I	II				
Relevansi materi dengan ATP IPAS berbasis kearifan lokal Aceh.	1. Kejelasan alur dengan tujuan pembelajaran (ATP).	5	4	20	18	90 %	Sangat Praktis
	2. Kejelasan capaian pembelajaran (CP).	5	4				
Relevansi dengan TP IPAS berbasis kearifan lokal Aceh.	3. Kesesuaian materi dengan TP	4	5	20	17	85%	Sangat Praktis
	4. Kejelasan tujuan pembelajaran (TP)	4	4				
Komponen isi IPAS yang berbasis kearifan lokal Aceh.	5. Kelengkapan, keluasan, dan kedalaman materi.	4	5	70	62	88,5%	Sangat Praktis
	6. Kebermanfaatan materi yang disajikan.	4	5				
	7. Ketetapan pemilihan materi.	4	5				
	8. Kesesuaian materi dengan Kurikulum.	4	5				
	9. Kesesuaian materi dengan situasi peserta didik.	3	4				
	10. Kebenaran konsep materi yang ditinjau dari aspek.	5	5				

	11. Materi yang dipilih sesuai dengan kehidupan nyata.	4	5				
Kejelasan materi	12. Kejelasan materi dan bahan ajar.	5	5	50	46	92%	Sangat Praktis
	13. Kejelasan Bahasa yang mudah dimengerti.	5	4				
	14. Kejelasan gambar pada materi.	4	4				
	15. Kejelasan konsep materi.	4	5				
	16. Kebenaran materi dan bahan ajar.	5	5				
Keruntutan materi	17. Materi diorganisasi dengan susunan yang sistematis.	5	5	30	30	100%	Sangat Praktis
	18. Keruntutan antar bab dan sub bab di dalam isi materi pembelajaran.	5	5				
	19. Materi pembelajaran sesuai dengan tingkatan peserta didik.	5	5				
Total keseluruhan		84	89	190	173	91%	Sangat Praktis

Skor gabungan yang diperoleh dari evaluasi dua ahli mencapai 173 dari 19 pernyataan. Skor maksimum dihitung dengan mengalikan nilai tertinggi pada skala Likert dengan jumlah pernyataan. Karena 5 adalah nilai tertinggi pada skala Likert, hasilnya adalah 5 dikalikan dengan 19. Karena ada dua ahli materi, maka skor maksimum 190 dikalikan dengan jumlah ahli. Oleh karena itu, skor maksimum keseluruhan ditentukan sebagai 2 dikalikan dengan 45, yang sama dengan 190, sehingga dapat dirumuskan sebagai berikut.

$$p = \frac{f}{n} \times 100\%$$

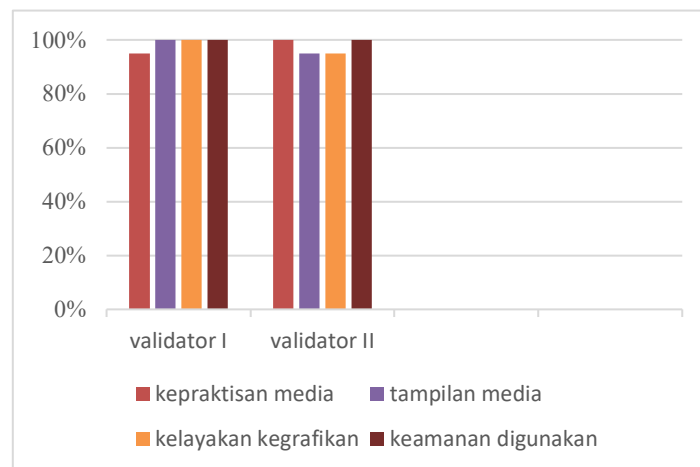
$$p = \frac{173}{190} \times 100\%$$

$$p = 91\%$$

Berdasarkan data yang tercantum pada tabel 4., persentase keseluruhan materi pada perangkat pembelajaran mencapai angka 91% menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan, yaitu media permainan ular tangga dianggap sangat praktis untuk diterapkan oleh siswa dalam proses pembelajaran. Ketika dianalisis lebih lanjut berdasarkan setiap kriteria penilaian, relevansi dengan TP memperoleh persentase 85%, yang dikategorikan sebagai sangat layak. Selain itu, relevansi terhadap ATP dan komponen isi masing-masing mencapai skor 90% dan 88,5%, keduanya juga dikategorikan sangat praktis. Aspek kejelasan dan urutan materi juga dianggap sangat praktis, dengan persentase masing-masing 92% dan 100%, yang dikategorikan sangat praktis.

a. Hasil Validasi oleh Ahli Media

Penilaian media permainan ular tangga diisi oleh dua validator ahli media yang terdiri dari dosen program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Ar-Raniry Banda Aceh melalui lembar validasi. Adapun hasil penilaian dapat dilihat pada grafik yang telah disajikan dibawah ini.



Grafik 1. Persentase Uji Kepraktisan Media

Hasil uji kepraktisan yang dilakukan oleh dua validator ahli media menunjukkan bahwa media permainan ular tangga memenuhi standar yang praktis, sehingga cocok untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Penilaian ini mencakup beberapa aspek penting, termasuk kepraktisan media, tampilannya, kesesuaian grafisnya, dan keamanannya untuk digunakan. Oleh karena itu, keempat aspek ini berfungsi sebagai indikator utama untuk mengevaluasi kualitas dan kesiapan media sebelum digunakan oleh siswa.

Pertama, kepraktisan media pembelajaran sangat erat kaitannya dengan seberapa mudah media tersebut dapat digunakan oleh pendidik dan siswa. Suatu media dapat dianggap praktis jika dirancang untuk dioperasikan secara sederhana, tanpa memerlukan bimbingan tambahan yang berlebihan, dan siap digunakan langsung dalam kegiatan pembelajaran tanpa perlu modifikasi yang luas. Dalam proses validasi kepraktisan,

validator pertama memberikan skor 95%, sedangkan validator kedua memberikan skor 100%. Skor-skor ini menunjukkan bahwa media permainan ular tangga memiliki tingkat kemudahan penggunaan yang tinggi dalam konteks pembelajaran. Oleh karena itu, pendidik dapat memanfaatkannya sebagai instrumen pendukung untuk memfasilitasi diskusi dalam kelompok kecil, sementara siswa dapat mengoperasikannya secara mandiri tanpa menghadapi kendala yang signifikan.

Kedua, aspek penampilan media berkaitan dengan evaluasi daya tarik visualnya, yang mencakup elemen-elemen seperti pemilihan warna, pengaturan tata letak, jenis huruf, ukuran teks, dan penyajian ilustrasi. Tampilan yang menarik secara visual dapat meningkatkan motivasi siswa untuk terlibat dalam proses pembelajaran secara signifikan, sekaligus memperdalam pemahaman mereka tentang materi pembelajaran. Hasil evaluasi tampilan media oleh validator I mencapai 100%, sedangkan validator II memberikan skor 95%, yang hampir keseluruhannya menunjukkan bahwa media ini unggul dalam hal estetika. Desain yang diterapkan tidak hanya berhasil menarik perhatian siswa, tetapi juga dirancang dengan mempertimbangkan prinsip keterbacaan dan kenyamanan visual, sehingga memfasilitasi pemahaman yang lebih efektif terhadap isi materi.

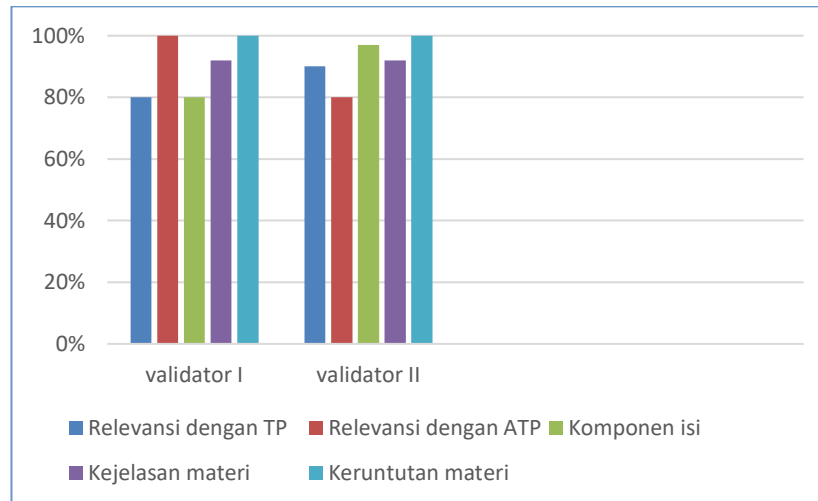
Ketiga, aspek kelayakan grafik berkaitan dengan kualitas komponen visual dalam media, seperti relevansi gambar dengan materi, kejelasan simbol atau ikon yang digunakan, dan konsistensi estetika. Komponen grafik yang baik akan membantu siswa memahami konten media dengan mudah tanpa membuat mereka bingung atau salah memahaminya. Dalam dimensi ini, validator I memberikan penilaian 100% dan validator II memberikan penilaian 95%. Temuan ini menunjukkan bahwa media ini memenuhi kriteria grafik yang memadai, yang membuatnya lebih efektif untuk menyampaikan informasi melalui media permainan ular tangga.

Keempat, aspek keamanan penggunaan media ini sangat signifikan, terutama karena dirancang untuk siswa sekolah dasar yang masih dalam tahap perkembangan awal. Media yang aman harus sepenuhnya bebas dari unsur-unsur yang dapat membahayakan pengguna, seperti sudut tajam, bahan yang berpotensi berbahaya, atau konten yang tidak sesuai dengan rentang usia mereka. Di dimensi ini, validator I memberikan skor 100% dan validator II memberikan skor 100%. Temuan menunjukkan bahwa media permainan ular tangga menarik dan mudah dioperasikan. Secara keseluruhan, hasil penilaian akhir oleh kedua validator terhadap media permainan ular tangga menunjukkan skor rata-rata 100%, yang dikategorikan sangat praktis. Temuan ini menunjukkan bahwa media tersebut hampir sepenuhnya memenuhi semua aspek penilaian dengan kinerja yang memadai. Hasil ini semakin diperkuat oleh studi sebelumnya yang dilakukan oleh Muhammad Khalid Hakky dkk., yang menunjukkan bahwa validasi media oleh validator media ahli menghasilkan skor 70%, yang digolongkan sebagai layak.¹¹ Berdasarkan hal ini, dapat disimpulkan bahwa permainan ular tangga berfungsi sebagai alat pembelajaran yang sangat efektif dalam konteks pendidikan siswa, didorong oleh kepraktisan yang memadai, desain visual yang menarik, kualitas grafis yang unggul, dan keamanan penggunaan yang maksimal.

¹¹ Hakky, M. K., Wirasmita, R. H., & Uska, M. Z. (2018). Pengembangan media pembelajaran berbasis android untuk siswa kelas x pada mata pelajaran sistem operasi. *EDUMATIC: Jurnal Pendidikan Informatika*, 2(1), 24-33.

b. Hasil Validasi oleh Ahli Materi

Penilaian materi dilakukan oleh dua validator materi ahli, yang merupakan dosen dari program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Ar-Raniry, melalui penggunaan lembar validasi. Selain itu, hasil penilaian dapat dilihat pada grafik yang disajikan di bawah ini.



Grafik Grafik 2.

Persentase Uji Kelayakan Materi

Media permainan ular tangga telah menjalani uji kelayakan oleh dua validator materi ahli. Evaluasi ini dilakukan menggunakan instrumen lembar validasi yang mencakup lima aspek penting dalam kategori pertama dan tiga aspek penting dalam kategori kedua. Aspek pertama meliputi relevansi dengan tujuan pembelajaran (ATP), relevansi dengan tujuan pembelajaran (TP), kepraktisan komponen isi, kejelasan materi, dan urutan materi. Aspek-aspek ini digunakan untuk menilai tingkat kesesuaian materi dalam media dengan persyaratan kurikulum, karakteristik siswa, dan pendekatan pembelajaran yang diterapkan.

Pada aspek pertama yang di validasi oleh validator I dan II mencakup dengan lima kriteria yaitu, relevansi dengan alur tujuan pembelajaran (ATP) pada media mendapatkan skor 100% dan 80%. Skor ini menunjukkan bahwa secara keseluruhan, media tersebut sesuai dengan alur dan struktur pembelajaran yang tercantum dalam kurikulum. Validator I menegaskan bahwa media tersebut secara efektif membimbing peserta didik melalui tahapan-tahapan proses pembelajaran. Relevansi ini sangat penting, karena menentukan tingkat dukungan yang diberikan media terhadap urutan aktivitas pembelajaran dari awal hingga akhir.

Selain itu, dalam hal relevansi terhadap tujuan pembelajaran (TP), hasil penilaian mencapai 80% dari validator 1 dan 90% dari validator II. Skor ini menunjukkan bahwa, menurut penilai, isi media hampir sepenuhnya mendukung pencapaian tujuan pembelajaran spesifik. Namun, diperlukan penyesuaian sedikit untuk lebih menargetkan tujuan pembelajaran yang ditentukan. Hal ini menjadi masukan penting bagi pengembang media, sehingga dapat digunakan sebagai bahan perbaikan untuk memperjelas hubungan antara aktivitas dalam media dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Lalu pada komponen isi, media ini mendapatkan skor 80% dari validator I dan 97% dari validator II. Skor ini menunjukkan bahwa konten media tersebut sangat baik dan sesuai

dengan tujuan pembelajaran. Materi yang disajikan mendorong siswa untuk aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran. Namun, validator masih mengidentifikasi peluang perbaikan dalam konten agar penyajiannya dapat lebih mendalam dan terstruktur.

Selanjutnya, kejelasan materi merupakan aspek penting yang dievaluasi. Validator I memberikan skor 92% dan validator II juga memberikan skor 92%, yang menunjukkan bahwa materi dalam media ditulis dengan bahasa yang jelas, lugas, dan mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar. Kejelasan materi memainkan peran penting dalam memastikan pesan pembelajaran diterima dengan baik oleh siswa, terutama mereka yang masih berada pada tahap operasional konkret dalam berpikir.

Kemudian, aspek urutan materi mendapatkan skor tinggi sebesar 100% dari validator 1 dan 2. Hal ini menunjukkan bahwa materi dalam media telah disusun secara logis dan sistematis. Informasi disajikan secara bertahap, mulai dari konsep-konsep sederhana hingga yang lebih kompleks. Urutan ini sangat penting karena membantu siswa membangun pemahaman secara bertahap dan menghindari kebingungan saat mempelajari materi.

Secara keseluruhan, hasil penilaian dari kedua validator menghasilkan skor rata-rata 80%, yang masuk dalam kategori praktis. Hal ini berarti media permainan ular tangga telah memenuhi standar kepraktisan isi dalam hal materi, baik dalam hal relevansinya dengan kurikulum, keakuratan pendekatan pembelajaran, maupun kejelasan dan kerapian struktur penyajiannya. Temuan ini juga diperkuat oleh hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Rahma Maulia berdasarkan hasil evaluasi yang telah dilakukan. Dapat disimpulkan bahwa para ahli materi pelajaran, ahli media, dan ahli praktis telah mengevaluasi *Smart Apps Creator 3* untuk menentukan tingkat kesesuaian media *mobile learning*. Ahli media memberikan skor 90,7%, yang masuk dalam kategori "sangat layak".¹² Berdasarkan hal ini, dapat disimpulkan bahwa media ini memiliki potensi besar untuk digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar, mengingat media ini telah menunjukkan kualitas yang baik dalam hal penyajian materi dan isinya.

D. Penutup

Hasil uji kepraktisan media permainan ular tangga menunjukkan bahwa para ahli media memberikan persentase 98,13% dalam kategori sangat praktis, sehingga cocok untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Penilaian ini mencakup beberapa aspek penting, termasuk kepraktisan media, tampilannya, kesesuaian grafisnya, dan keamanannya untuk digunakan. Oleh karena itu, keempat aspek ini berfungsi sebagai indikator utama untuk mengevaluasi kualitas dan kesiapan media sebelum digunakan oleh siswa. Sementara para ahli materi memberikan persentase 91% dalam kategori sangat praktis. Hal ini berarti media permainan ular tangga telah memenuhi standar kepraktisan isi dalam hal materi, baik dalam hal relevansinya dengan kurikulum, keakuratan pendekatan pembelajaran, maupun kejelasan dan kerapian struktur penyajiannya. Dengan demikian, media permainan ular tangga pada materi kearifan lokal Aceh dapat diterapkan selama proses pembelajaran.

¹² Maulia, R. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan Smart Apps Creator 3 untuk kelas XI sma pada materi barisan dan deret [Development of interactive learning media using Smart Apps Creator 3 for class XI high school on sequence and sequence material]. *Skripsi, Universitas Islam Riau*.

DAFTAR PUSTAKA

- Akmal, Zainul. "Tinjauan Yuridis Filosofis Eksistensi Kearifan Lokal." *JOELS: Journal of Election and Leadership* 2.2 (2021).
- Ekawati, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran IPAS Berbasis Permainan Ular Tangga pada Materi Energi di Kelas IV SD Annur Yapis Kota Sorong. *MISOOL: Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(2), 126-136.
- Erika Rahayu, Rusmin AR, Deskoni, "Pengaruh Media Permainan Ular Tangga terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Xi pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 10 Palembang", *Jurnal Profit Volume X, Nomor X*, Tahun 2022.
- Hakky, M. K., Wirasasmita, R. H., & Uska, M. Z. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android untuk Siswa Kelas x pada Mata Pelajaran Sistem Operasi. *EDUMATIC: Jurnal Pendidikan Informatika*, 2(1), 24-33.
- Hamzah Pagarra, dkk, *Media Pembelajaran*, (Badan Penerbit UNM, 2022).
- Maulia, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Smart Apps Creator 3 untuk Kelas XI SMA pada Materi Barisan dan Deret (*Development of Interactive Learning Media Using Smart Apps Creator 3 for Class XI High School on Sequence and Sequence Material*). *Skripsi, Universitas Islam Riau*.
- Nurdiyanti, Sukarmin dan Rini Budiharti, "Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Moodle pada Materi Gelombang Bunyi". *Jurnal Materi dan Pembelajaran Fisika*, V. 12, No. 1, 2022, h. 24. DOI: 10.20961/jmpf.v12i1.60912.
- Rahmi, M., & Erita, Y. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Edukatif Berbasis Permainan Ular Tangga pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Eksplorasi Pendidikan*, 7(8), 60-70.
- Rifki Afandi, "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar", *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, Vol. 1, No. 1, Mei (2015), h. 77-89.
- Suarni Mei Fenti Gea, dkk., "Pengaruh Sikap dan Budaya Organisasi terhadap Pelayanan Publik pada Dinas Perikanan Kota Gunungsitoli". *Innovative: Journal of Social Science Research*, Vol. 3, No. 6, 2023, h. 1211. DOI: 10.31004/innovative.v3i6.6385.
- Yudi Hari Rayanto dan Sugianti, Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek, (*Pasuruan: Lembaga Academic Dan Research Institute*, 2020), h. 29.