

PENGEMBANGAN MEDIA OPER (ORGAN PERNAPASAN) UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

Resti Nugrahaning Widhi¹, Otib Satibi Hidayat², Uswatun Hasanah³

Universitas Negeri Jakarta^{1,2,3}

pos-el: restinugrahaningwidhi@gmail.com¹, otibsatibi@unj.co.id², uswatunhasanah@unj.ac.id³

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis kebutuhan media pembelajaran pada materi Organ Pernapasan Manusia dan Hewan menggunakan media permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V sekolah dasar. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) dan hanya terfokus pada teknik analisis yang menjadi dasar untuk melakukan sebuah penelitian. Teknik pengumpulan data menggunakan non tes yaitu observasi yaitu dengan melakukan pengamatan secara langsung serta sebuah angket yang disebar dan ditujukan dijawab oleh guru wali kelas V serta siswa kelas V. Penelitian ini melibatkan 18 siswa serta 1 guru wali kelas V dari SDI Nurul Yaqin. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan diperoleh hasil bahwa siswa merasa bosan dengan teknik mengajar guru yang masih menggunakan metode literasi dan ceramah, selanjutnya sekolah tersebut membutuhkan media pembelajaran ular tangga dalam pembelajaran IPA materi organ pernapasan manusia dan hewan untuk menunjang proses belajar agar anak didik termotivasi dan giat dalam proses pembelajaran.

Kata kunci : *Analisis Kebutuhan, Media Pembelajaran, Sekolah Dasar*

ABSTRACT

This study aims to determine and analyze the needs of learning media on the material of Human and Animal Respiratory Organs using snakes and ladders game media to increase the learning motivation of grade V elementary school students. This type of research is Research and Development (R&D) and only focuses on analysis techniques which are the basis for conducting a study. Data collection techniques using non-tests, namely observation, namely by making direct observations and a questionnaire that is distributed and intended to be answered by the fifth-grade homeroom teacher and fifth grade students. This research involved 18 students and 1 homeroom teacher of class V from SDI Nurul Yaqin. Based on the results of the needs analysis, the results show that students feel bored with the teacher's teaching techniques which still use the literacy and lecture methods, then the school needs snakes and ladders learning media in learning science material on human and animal respiratory organs to support the learning process so that students are motivated and active in the learning process.

Keywords: *Needs Analysis, Learning Media, Elementary School*

1. PENDAHULUAN

Manusia berhak mendapatkan pendidikan yang sangat penting dan sangat berarti bagi kehidupan manusia agar selalu mengembangkan diri. Pendidikan merupakan kegiatan secara sadar dan terencana yang dilakukan manusia kepada manusia lain dengan tujuan memberikan informasi pengetahuan. Trahati (2015 dalam A. S. Pratiwi & Hardini, 2022),

berpendapat bahwasanya pendidikan merupakan kegiatan yang dilakukan manusia secara sadar dan terprogram guna membangun personalitas yang baik dan mengembangkan kemampuan atau bakat yang ada pada diri individu manusia agar mencapai tujuan atau target tertentu dalam menjalani hidup. Aktivitas pembelajaran merupakan transfer pengetahuan, keterampilan dan kebiasaan dari seseorang

yang diberikan dalam bentuk berbagai pelatihan, pengajaran, maupun penelitian (Hasan et al., 2021). Berlangsungnya proses pendidikan tidak hanya dari bimbingan orang lain, namun dapat juga terjadi secara mandiri atau biasa disebut dengan otodidak yang memberikan pengalaman bagi setiap orang dalam hal berpikir, bertindak, dan bersikap. Pendidikan memiliki arti yang sangat luas yaitu semua pengalaman belajar sepanjang hidup atau berlangsung pada seluruh lingkungan. Oleh sebab itu, manusia harus berpendidikan karena pendidikan sangat penting bagi kehidupan manusia agar terus aktif dalam mengembangkan potensi dirinya dan sebagai pengalaman belajar dalam hidup.

Peserta didik dapat belajar ketika dia mengenyam suatu pendidikan. Belajar merupakan aktivitas mentransfer ilmu dari pendidik ke peserta didik. Belajar juga merupakan proses memperoleh ilmu pengetahuan dari berbagai sumber dan dilakukan supaya memperoleh pengalaman guna mencapai tujuan yang akan diperoleh, selain itu juga dengan belajar dapat mengubah tingkah laku individu. Hal tersebut, sejalan dengan pendapat A. Pratiwi et al. (2021 dalam Rifki, 2015), bahwa belajar adalah suatu kegiatan yang memperoleh berbagai informasi agar mencapai tujuan dan terjadinya perubahan perilaku. Belajar tidak memiliki batasan baik usia sampai dengan yang muda, oleh sebab itu dapat dilakukan dimana pun dan kapan pun. Belajar di sekolah merupakan kegiatan secara formal yang mana sekolah menjadi tempat pertemuan guru dan siswa dalam suatu kegiatan yang dinamakan pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan secara langsung di SDI Nurul Yaqin pada Hari Selasa, 4 April 2023, terdapat beberapa masalah salah satunya yaitu anak yang kurang berpartisipasi dalam belajar di dalam kelas. Anak terbiasa bermain dan enggan untuk memulai proses belajar. Anak kurang tertarik untuk belajar karena media pembelajaran yang digunakan hanya terpaku pada buku pelajaran, video

youtube, dan video pembelajaran. Adanya motivasi pada anak yaitu untuk penggerak, pendorong, serta penyeleksi aktivitas atau kegiatan yang akan dilakukan (Zuhriyah, 2020). Anak perlu adanya bimbingan serta dukungan baik dari Guru serta Orang tua agar selalu aktif dalam belajar dan mau mengikuti kegiatan belajar.

Berdasarkan beberapa artikel penelitian relevan yang meneliti mengenai masalah motivasi belajar menunjukkan bahwa masih rendahnya motivasi dalam belajar terutama siswa sekolah dasar. Motivasi belajar saat ini masih rendah karena dapat disebabkan oleh beberapa faktor yaitu kurangnya strategi guru dalam mengajar, siswa yang pasif dalam kegiatan pembelajaran, siswa yang takut akan bertanya pada guru, kurangnya pengembangan media pembelajaran dari guru, dan lain sebagainya (Daniyati et al., 2022; Fitriyani et al., 2023; Lumbantobing et al., 2022; Novianti et al., 2022). Siswa membutuhkan dorongan dalam mengenyam suatu pendidikan agar dapat mencapai hasil yang maksimal. Dorongan dari luar maupun dari dalam dapat mempengaruhi belajar siswa. Dorongan tersebut merupakan motivasi yang menjadi daya penggerak bagi diri siswa. (Pratiwi & Hardini, 2022) menurutnya motivasi belajar merupakan daya penggerak dan dorongan yang berasal dari dalam diri siswa sehingga dapat menimbulkan kegiatan belajar, di mana menjamin subjek dalam kegiatan belajar yang telah dikehendaki dapat tercapai. Aktivitas untuk mendorong serta mendukung pendidik dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal merupakan sebuah motivasi yang dapat menjadi daya penggerak (Novianti et al., 2022).

Terdapat strategi alternatif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam Tema 2 Udara Bersih bagi Kesehatan dengan materi Organ Pernapasan dan Fungsinya pada Manusia dan Hewan, serta Cara memelihara Kesehatan Organ Pernapasan Manusia. Guru juga tidak berhenti untuk membuat ide seperti

melakukan aktivitas belajar mengajar dengan membuat media pembelajaran yang efektif, interaktif, tahan lama, serta menyenangkan agar transfer ilmu pengetahuan dapat diterima dengan baik oleh siswa (Afifah & Hartatik, 2019). Seperti dengan membuat media pembelajaran yang interaktif dan *fun learning* (kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan). Media pembelajaran yaitu media, alat, perangkat maupun komponen yang digunakan oleh pendidik dan dirancang untuk kebutuhan pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyalurkan informasi pengetahuan dalam pembelajaran kepada siswa. Media pembelajaran sangat bervariasi meliputi benda yang didemonstrasikan, komunikasi lisan, media cetak, gambar diam, dan lain sebagainya (Daryanti, 2016 dalam Fitriyani et al., 2023). Menggunakan berbagai variasi media yang tepat guna dalam pembelajaran dapat mengatasi kejenuhan dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Arsyad, 2013 dalam Fitriyani et al., 2023).

Permainan ular tangga merupakan salah satu strategi dalam meningkatkan motivasi peserta didik khususnya dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Ilmu ini dianggap sulit bagi siswa karena mengandung rumus serta bahasa asing yang tidak mereka kenali (Lutvi et al., 2023). Media permainan atau *game*, biasa dikenal sebagai salah satu strategi dalam pembelajaran. Permainan edukatif sebagai sarana atau media yang mampu merangsang siswa agar aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran (Adhimah & Hidayah, 2022). Media ular tangga merupakan sebuah permainan yang berbentuk papan yang terbagi menjadi beberapa kotak-kotak kecil dan kotak bergambar sejumlah tangga dan ular yang menghubungkannya dengan kotak lain (Tilong, 2014 dalam Pratiwi & Hardini, 2022). Permainan ular tangga dapat dimainkan oleh dua atau lebih orang, beralaskan papan, didesain menggunakan beberapa kotak (Ester & Ramadhani, 2022). Permainan ular tangga merupakan

permainan yang sudah ada sejak zaman dahulu atau biasa disebut dengan permainan tradisional, permainan ini mengikuti perkembangan zaman sehingga dimanfaatkan sebagai sarana, media bagi siswa dan guru serta disesuaikan dengan pembelajaran (Ester & Ramadhani, 2022).

Pemaparan di atas digunakan dalam beberapa penelitian sebelumnya yang telah mengembangkan media permainan ular tangga sebagai alat bantu siswa mempelajari suatu mata pelajaran, diantaranya yaitu Andrianto et al., (2021) yang menunjukkan bahwa permainan ular tangga ini valid sehingga dapat digunakan sebagai sumber belajar untuk siswa kelas IV SD. Selain itu, uji kepraktisan media ular tangga pintar dapat digunakan sebagai bahan ajar bagi guru dan siswa. Ester & Ramadhani, (2022) yang menunjukkan hasil validasi media pembelajaran menggunakan ular tangga ini memiliki kualitas yang sangat baik dan layak untuk digunakan pada proses pembelajaran khususnya mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Saputri et al., (2021) memberikan hasil penelitian yang menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa dan membuktikan bahwa media permainan ular tangga efektif digunakan dalam pembelajaran. Siahaan et al., (2020), juga melakukan penelitian dimana hasil penelitian menyatakan bahwa metode *Think Phare and Share* dengan alat permainan edukatif ular tangga dapat meningkatkan motivasi belajar dan prestasi belajar siswa. Selain itu, Kurniadi, (2021), menunjukkan hasil bahwa sebelum dan sesudah penggunaan media permainan edukatif ‘ular tangga matematika’ yaitu terdapat perbedaan rata-rata motivasi. Dengan kata lain, media permainan edukatif “ular tangga matematika” dapat digunakan guru untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar matematika.

Penelitian yang akan dilakukan pada kesempatan ini, peneliti menggunakan media pembelajaran berbantuan permainan ular tangga. Berbeda dengan penelitian

relevan sebelumnya, peneliti akan membedakan permainan media ular tangga yang sudah ada dengan gabungan kartu pertanyaan, pernyataan, jawaban, jebakan, dan kesempatan yang memiliki unsur edukatif dalam permainan tersebut. Materi yang akan digunakan merupakan materi Organ Pernapasan Manusia dan Hewan. Permainan ini dapat dimainkan oleh dua atau lebih siswa dengan melempar dadu sebagai awalan. Tidak hanya media permainan ular tangga saja, tetapi juga terdapat materi yang dapat diakses oleh siswa dan guru melalui web yang telah tertera pada setiap kartu permainan.

Penelitian ini sangat penting dilakukan karena penelitian ini akan menganalisis kebutuhan suatu media pembelajaran untuk mengetahui kebutuhan akan media pembelajaran berbantuan permainan ular tangga di SDI Nurul Yaqin khususnya peserta didik kelas V pada materi organ pernapasan manusia dan hewan. Adanya analisis ini untuk menemukan media pembelajaran agar guru terbantu dalam mentransfer ilmu pengetahuan kepada peserta didik. Berdasarkan uraian permasalahan di atas, maka peneliti tertarik untuk mengetahui kebutuhan suatu media pembelajaran dalam penelitian *Research and Development* yang mengusung judul "Pengembangan Media OPER (Organ Pernapasan) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar".

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau biasa disebut dengan penelitian *Research and Development* (R&D). Penelitian ini melakukan riset dan pengembangan serta pengujian suatu produk untuk mengetahui apakah efektif bagi suatu lembaga. Penelitian ini juga sering diartikan sebagai suatu proses atau langkah-langkah untuk menyempurnakan sebuah produk yang telah ada atau mengembangkan produk baru (Zakariah et al., 2020). Model ADDIE memiliki 5 tahap yaitu *Analysis*, *Design*,

Development, *Implementation*, *Evaluation*. Penelitian ini, difokuskan pada tahap pertama yaitu *Analysis*. Langkah pertama dalam *Analysis* yaitu dengan studi literatur dan studi lapangan. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu dengan teknik non tes seperti observasi dan kuesioner. Penelitian ini mengambil sampel dari peserta didik dan guru SDI Nurul Yaqin dengan jumlah populasi 18 peserta didik dengan sampel 1 guru kelas V.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penyebaran angket analisis kebutuhan media pembelajaran permainan ular tangga di SDI Nurul Yaqin kepada peserta didik yang memiliki tujuan untuk memahami kebutuhan pengembangan media permainan ular tangga pada materi organ pernapasan manusia dan hewan. Untuk mengetahui pandangan peserta didik dan guru terhadap media pembelajaran yang berupa media permainan ular tangga di kelas V SDI Nurul Yaqin. Penelitian ini dilaksanakan melalui penyebaran angket pada tanggal 4 April 2023. Angket disebarakan secara langsung dan diisi oleh peserta didik kelas V serta diisi oleh wali kelas V. Hasil dan pembahasan ini hanya terbatas pada analisis kebutuhan saja. Karena peneliti ingin mengetahui kebutuhan akan media pembelajaran yang berupa permainan ular tangga pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam khususnya materi Organ Pernapasan Manusia dan Hewan.

a. Analisis Kebutuhan Media Siswa Kelas V

Angket yang diberikan memiliki 8 pertanyaan yang akan dijawab oleh masing-masing peserta didik. Pertanyaan tersebut berkaitan dengan kebutuhan perkembangan media permainan ular tangga dan pemahaman peserta didik terhadap media permainan ular tangga.

Pertanyaan yang akan diberikan kepada peserta didik akan dijabarkan melalui Tabel 1.

Tabel 1. List Pertanyaan Angket Siswa Kelas V

No.	Pertanyaan
Karakteristik Umum Siswa	
1.	Berapa usia kamu sekarang?
2.	Apakah kamu menyukai mata pelajaran IPA?
3.	Apakah kamu memahami materi Organ Pernapasan Manusia dan Hewan?
Pembelajaran	
4.	Bagaimana suasana ketika belajar IPA materi Organ Pernapasan?
5.	Apakah kamu mengalami kesulitan dalam memahami materi Organ Pernapasan Manusia dan Hewan?
Media Pembelajaran	
6.	Apakah dalam belajar di kelas guru menggunakan media?
7.	Apakah kamu menyukai media permainan dalam belajar?
8.	Menurut kamu, bagaimana jika dalam pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga?

Terdapat 8 pertanyaan untuk dijawab oleh masing-masing peserta didik. Adapun hasil perolehan setiap pertanyaan disajikan pada Gambar 1 sampai 8.



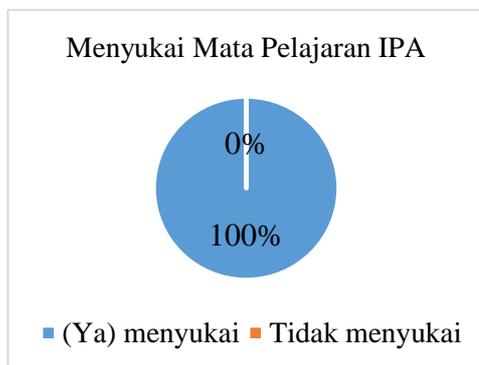
Gambar 1. Grafik rentang usia siswa kelas V sekolah dasar

Berdasarkan hasil pada Gambar 1 diketahui bahwa usia yang paling mendominasi pada kelas V yaitu usia 12 tahun atau sekitar 50% di SDI Nurul Yaqin. Di mana pada usia kelas V sekolah dasar, anak belajar tentang lingkungan secara lebih luas dan memulai pembelajaran mengenai tanggungjawab yang lebih kompleks. Untuk periode kanak-kanak akhir atau usia sekolah dasar kemampuan fisik anak akan terus meningkat sehingga dapat bermanfaat untuk kegiatan yang melibatkan kemampuan atletik anak. Selain itu juga, kemampuan berpikir logis pada anak akan lebih meningkat. Anak akan berpartisipasi dalam berbagai permainan yang memiliki peraturan, anak juga dapat menguasai keterampilan dasar akademik seperti membaca, menulis, berhitung, serta akan semakin erat dalam hal persahabatan (Mariyati et al., 2021).

Berdasarkan hal tersebut bahwa untuk kelas V sekolah dasar dengan rentang usia 11 sampai dengan 12 tahun. Pada tahapan ini dikenal dengan “masa sekolah” karena, anak telah memasuki usia sekolah dasar yaitu bersekolah dengan sebenarnya. Teori Piaget mengenai perkembangan kognitif terdapat 4 fase, diantaranya: (1) tahap sensori motor dimulai dari usia 0 sampai dengan 2 tahun; (2) tahap pra-operasional dari usia 2 sampai dengan 7 tahun; (3) tahap operasional konkret dimulai dari usia 7 sampai dengan 11 tahun, dan; (4) tahap operasional formal dengan rentang usia 12 tahun sampai dengan dewasa.

Berdasarkan uraian yang telah disebutkan di atas, maka anak usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret dan operasional formal. Oleh karena itu, pada tahap ini mereka mampu berpikir logis dan konkret. Selain itu, mereka dapat menggunakan akal sehingga mampu

menghubungkan suatu dengan yang lainnya.



Gambar 2. Bagan persentase menyukai mata pelajaran IPA

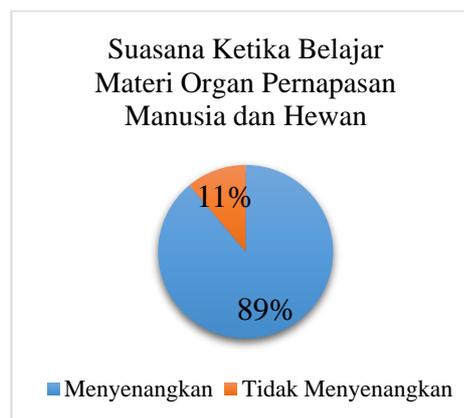
Gambar 2 menunjukkan kesukaan terhadap mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Didapatkan hasil yaitu dari 18 peserta didik menjawab (YA) menyukai atau dapat dikatakan 100% peserta didik menjawab bahwa mereka sangat menyukai mata pelajaran IPA. IPA merupakan ilmu yang menyenangkan sekaligus dapat memberikan rasa penasaran anak akan suatu hal. Jadi, dari seluruh sampel penelitian menjawab bahwa peserta didik menyukai pembelajaran IPA di sekolah.



Gambar 3. Bagan persentase pemahaman materi organ pernapasan manusia dan hewan

Gambar 3 menunjukkan pemahaman terhadap mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam khususnya materi Organ Pernapasan Manusia dan Hewan. Hasil yang diperoleh yaitu

bahwa 89% peserta didik telah memahami materi organ pernapasan manusia dan hewan. Terdapat 11% atau 2 orang peserta didik yang masih belum cukup memahami materi organ pernapasan manusia dan hewan. Dapat diintisarikan bahwa 16 dari 18 peserta didik sudah memahami fokus materi tersebut.



Gambar 4. Bagan persentase suasana kelas ketika belajar materi organ pernapasan manusia dan hewan

Gambar 4 menunjukkan mengenai suasana pembelajaran IPA saat materi organ pernapasan manusia dan hewan. Dari persebaran angket dapat dilihat bahwa 89% atau sebagian besar anak menjawab menyenangkan sedangkan 11% peserta didik menjawab suasana pembelajaran tidak menyenangkan ketika pembelajaran IPA khususnya materi organ pernapasan manusia dan hewan.



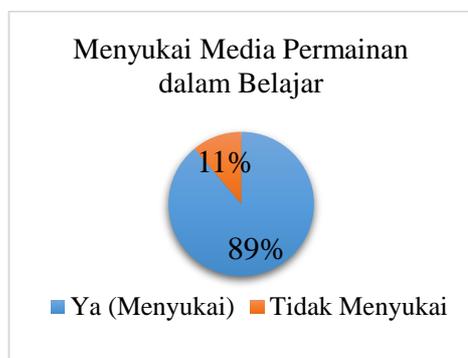
Gambar 5. Bagan persentase kesulitan peserta didik dalam memahami materi organ pernapasan manusia dan hewan

Gambar 5 menunjukkan tentang kesulitan dalam pemahaman materi organ pernapasan pada manusia dan hewan diketahui bahwa terdapat 50% dari 18 anak memang mengalami kesulitan dalam pemahaman materi tersebut. Sehingga, perlu upaya agar peserta didik yang mengalami kesulitan dalam pembelajaran khususnya materi tersebut dapat berkurang secara signifikan.



Gambar 6. Bagan persentase penggunaan media pembelajaran oleh guru kelas V

Gambar 6 menunjukkan penggunaan media ketika kegiatan belajar mengajar oleh guru, dari hasil persebaran angket menunjukkan bahwa 10 dari 18 peserta didik atau 56% menjawab guru masih kurang menggunakan media pembelajaran pada saat mengajar. Guru masih mengandalkan buku pelajaran saja. Hal ini, menjadi salah satu penyebab peserta didik menjadi kurang termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.



Gambar 7. Bagan persentase menyukai media permainan dalam belajar

Gambar 7 menunjukkan kesukaan terhadap media permainan dalam pembelajaran, dapat dilihat bahwa dari persebaran angket memperoleh hasil 16 dari 18 atau 89% peserta didik sangat menyukai media pembelajaran apabila berbentuk permainan. Sebagian besar anak menyukai permainan, permainan dapat digunakan sebagai alat perantara bagi guru dalam menyampaikan sebuah ilmu pengetahuan kepada peserta didik. Sehingga, 89% peserta didik sangat menyukai media permainan apabila diterapkan dalam pembelajaran.



Gambar 8. Bagan persentase jika pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga

Gambar 8 menunjukkan bagaimana jika dalam pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga. Berdasarkan hasil melalui persebaran angket menunjukkan bahwa 11 dari 18 atau 61% peserta didik sangat setuju apabila dalam pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga. Oleh karena itu, berdasarkan penyebaran angket analisis kebutuhan dapat diintisarikan bahwa siswa kelas V SDI Nurul Yaqin memang membutuhkan suatu media yang dapat memotivasi dalam proses belajar yaitu dengan media permainan ular tangga.

b. Analisis Kebutuhan Media Guru Kelas V

Hasil dan pembahasan ini hanya terfokus pada analisis kebutuhan

terhadap suatu media yang dibutuhkan oleh guru kelas V di SDI Nurul Yaqin. Analisis untuk mengetahui kebutuhan mengenai media permainan ular tangga pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam khususnya materi Organ Pernapasan Pada Manusia. Pembuatan angket ini telah melalui tahap kisi-kisi atau instrument terlebih dahulu sebelum selanjutnya untuk disebar. Angket tersebut ditujukan dan dijawab oleh guru dengan jumlah 11 pertanyaan pada Tabel 2.

Tabel 2. List Pertanyaan Angket Guru Kelas V

No.	Pertanyaan
1.	Bagaimana suasana belajar mengajar ketika mata pelajaran IPA khususnya materi Organ Pernapasan?
2.	Metode pembelajaran apakah yang biasa Bapak/Ibu gunakan dalam pembelajaran Organ Pernapasan Manusia dan Hewan?
3.	Apakah dalam pembelajaran perlu adanya media pembelajaran? Mengapa?
4.	Jenis media pembelajaran apa saja yang Bapak/Ibu ketahui?
5.	Bagaimana keadaan media pembelajaran yang pernah Bapak/Ibu gunakan saat mengajar?
6.	Apakah dalam pembelajaran IPA perlu adanya gambar atau permainan? Mengapa?
7.	Bagaimana menurut Bapak/Ibu mengenai materi Organ Pernapasan Manusia dan Hewan?
8.	Media apa saja yang Bapak/Ibu sudah gunakan dalam menyampaikan Organ Pernapasan Manusia dan Hewan?
9.	Apakah yang Bapak/Ibu ketahui tentang permainan ular tangga?
10.	Pernahkah Bapak/Ibu menggunakan permainan ular tangga?
11	Bagaimana menurut Bapak/Ibu, jika materi Organ Pernapasan Manusia dan Hewan menggunakan media permainan Ular Tangga? a. Jika perlu, mengapa? b. Jika tidak, mengapa?

Berdasarkan jawaban yang telah diberikan oleh wali kelas V SDI Nurul Yaqin, pertanyaan pertama merupakan suasana saat belajar IPA pada materi organ pernapasan cukup tertib, di mana anak usia sekolah dasar memang usia untuk senang bermain sembari belajar. Rentang usia sekolah dasar pada saat memasuki kelas V yaitu dengan 11-13 tahun.

Guru masih menggunakan metode pembelajaran selalu diawali dengan membaca materi dan menjelaskan materi, hal ini memicu kebosanan peserta didik dalam belajar. Karena, metode yang guru berikan hanya terpaku pada membaca dan ceramah. Maka dari itu, dalam pembelajaran memerlukan media pembelajaran guna menunjang keefektifitasan dalam mentransfer ilmu dari pendidik kepada peserta didik. Buku, video pembelajaran, dan video youtube menjadi media pembelajaran bagi guru untuk melakukan proses belajar mengajar supaya mendapatkan hasil yang maksimal.

Media pembelajaran di SDI Nurul Yaqin masih bagus dan terawat, guru jarang menggunakannya karena sifat anak yang sangat aktif. Perlunya media seperti gambar atau permainan dalam pembelajaran IPA karena dapat menunjang pengetahuan disisi lain juga dapat bermain sambil belajar serta dapat menarik motivasi dan daya pikir peserta didik yang lebih kritis. Menurut wali kelas V SDI Nurul Yaqin bahwa materi organ pernapasan manusia memang masih cukup rumit untuk diajarkan kepada peserta didik, oleh sebab itu dibutuhkan media pembelajaran yang memadai untuk menjadi alat perantara ilmu pengetahuan. Guru dalam menyampaikan materi organ pernapasan kepada peserta didik biasa menggunakan gambar dan belum pernah menggunakan media permainan. Maka dari itu, media permainan ular tangga organ pernapasan (OPER) memang dibutuhkan untuk menunjang proses belajar mengajar dan

menjadikan peserta didik dapat berpikir lebih kritis. Media Permainan ular tangga ini berisi sebuah pernyataan, pertanyaan, jawaban, jebakan, dan kesempatan yang memiliki unsur edukatif serta dapat menjadikan siswa berpikir kritis terhadap materi organ pernapasan manusia dan hewan.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian analisis kebutuhan yang telah dilakukan kepada peserta didik kelas V SDI Nurul Yaqin terhadap kebutuhan media OPER (Organ Pernapasan) pada materi organ pernapasan manusia dan hewan dengan media permainan ular tangga, dapat disimpulkan bahwa sangat dibutuhkan adanya media pembelajaran yang berbasis permainan ular tangga. Berdasarkan hasil dan pembahasan bahwa peserta didik menyukai permainan dalam pembelajaran. Berdasarkan persebaran angket telah menjawab bahwa permainan ular tangga sebagai media dalam pembelajaran sangat dibutuhkan untuk menunjang kegiatan belajar mengajar, sehingga guru tidak hanya terpaku dengan media seperti buku, video youtube dan video pembelajaran. Berdasarkan dari sudut pandang peserta didik dan guru memang membutuhkan suatu media permainan untuk mendukung proses belajar mengajar. Media permainan ular tangga juga dapat menumbuhkan motivasi serta mendorong peserta didik untuk turut aktif dalam pembelajaran.

5. DAFTAR PUSTAKA

Adhimah, D. R., & Hidayah, F. F. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Meningkatkan Kualitas Belajar IPA Kelas 5 SDN 1 Kedungkumpul Lamongan Masa Pandemi Covid-19. *Prosiding Seminar Nasional Unimus*, 5.

Afifah, N., & Hartatik, S. (2019). Pengaruh Media Permainan Ular

Tangga terhadap Motivasi Belajar pada Pelajaran Matematika Kelas II SD Kemala Bhayangkari 1 Surabaya. *MUST: Journal of Mathematics Education, Science and Technology*, 4(2), 209–216.

Andrianto, S., Firman, F., & Desyandri, D. (2021). Pengembangan Media Ular Tangga Pintar Pada Pembelajaran IPA Kelas IV SDN 07 Koto Panai Air Haji. *MENDIDIK: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(1), 50–53.

Daniyati, R., Wiseza, F. C., & Ariyanto, S. Y. (2022). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Pada Tema Berbagai Pekerjaan Menggunakan Media Ular Tangga di Sekolah Dasar Negeri 074/VIII Wirothoagung Rimbo Bujang. *El-Madib: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 2(1), 1–18.

Ester, G., & Ramadhani, S. P. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Ular Tangga “Sumber Energi” Siswa Kelas IV SDN Pengadegan 07 Jakarta Selatan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(2), 125–138.

Fitriyani, R., Aulia, R. F., Purwanti, A., & Suryandari, K. C. (2023). Analysis of Learning Motivation Through The Application of Snakes and Ladders Media in Civics Subjects for Fifth Grade Students. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 6(1), 285–292.

Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, M., & Indra, I. (2021). *Media Pembelajaran*. Tahta media group.

Kurniadi, G. (2021). Penggunaan Media Permainan Edukatif “Ular Tangga Matematika” Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Vi

- Sd. *Koordinat Jurnal MIPA*, 2(1), 31–36.
- Lumbantobing, W. L., Silvester, S., & Dimmera, B. G. (2022). Penerapan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar di Wilayah Perbatasan. *Sebatik*, 26(2), 666–672.
- Lutvi, I., Karimah, A., Septika, H. D., Wahyuningsih, T., & Dwiyono, Y. (2023). Pengembangan Buku Saku Digital Berbasis Mind Mapping Dalam Pembelajaran IPA Materi Kalor Dan Perpindahannya Untuk Siswa Kelas V. *Kompetensi*, 15(2), 202–211.
- Mariyati, L. I., Psikolog, L. I. M., Rezanah, V., Psi, S., Rezanah, V., & Psi, S. (2021). *PSIKOLOGI PERKEMBANGAN MANUSIA I*. UMSIDA Press.
- Novianti, N., Maula, L. H., & Amalia, A. R. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Takbar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1682–1693.
- Pratiwi, A., Hikmah, F., Adiansha, A. A., & Suciwati, S. (2021). Analisis Penerapan Metode Games Education dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, 1(1), 36–43.
- Pratiwi, A. S., & Hardini, A. T. A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD. *JHIP- Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(12), 5682–5689.
- Saputri, R. M., Suminar, Y. A., & Hidayat, L. (2021). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Melalui Media Permainan Ular Tangga Pada Siswa Tunagrahita Kelas Iii Slb Pgri Sentolo Kulon Progo. *Exponential (Education For Exceptional Children) Jurnal Pendidikan Luar Biasa*, 2(2), 237–248.
- Siahaan, K. W. A., Sinaga, J., & Simanjuntak, M. (2020). Pengaruh Metode Think Phare And Share Dengan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Terhadap Motivasi Belajar Anak Sekolah Dasar (Sd). *Jurnal Ekonomi, Sosial & Humaniora*, 2(02), 1–10.
- Zakariah, M. A., Afriani, V., & Zakariah, K. H. M. (2020). *Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Action Research, Research And Development (R n D)*. Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warrahmah Kolaka. <https://books.google.co.id/books?id=k8j4DwAAQBAJ>
- Zuhriyah, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Madrasah Ibtidaiyah. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(2), 26–32.