

**PENGEMBANGAN MEDIA *ULTAPRO* PADA TEMA 4 SUBTEMA 1
KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Risma Nur Izza

Eni Nurhayati

Budhi Rahayu Sri Wulan

Email : rismanurizza26@gmail.com

STKIP PGRI SIDOARJO

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *ULTAPRO*. Pengembangan media ini menggunakan penelitian pengembangan (R & D) menurut Brog and Gall dengan langkah-langkah yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, dan revisi produk. Data dalam penelitian ini diperoleh dari validasi ahli, observasi, tes, dan angket respon siswa. Hasil penelitian dari validasi media memperoleh persentase 4,6 dengan kategori sangat baik, dan validasi materi memperoleh persentase 4,0 dengan kategori sangat baik. Hasil observasi kegiatan proses pembelajaran memperoleh persentase 90,6% dan aktifitas siswa 81,5 dengan kategori tinggi. Hasil *pre-test* dan *post-test* dengan persentase 50% dan 83,3%. Persentase kenaikan media *ULTAPRO* yaitu sebesar 33,3%. Jadi media *ULTAPRO* layak digunakan dan dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa. Untuk hasil respon siswa mencapai persentase 86,7% dan masuk dalam kategori sangat baik.

Kata Kunci : Pengembangan media ULTAPRO

ABSTRACT

His study aims to develop *ULTAPRO* media. This media development uses development research (R & D) according to Brog and Gall with steps, namely potentials and problems, data collection, product design, design validation, design revision, product testing, and product revision. The data in this study were obtained from expert validation, observation, tests, and student response questionnaires. The results of the research from media validation obtained a percentage of 4.6 in the very good category, and the material validation obtained a percentage of 4.0 in the very good category. The results of the observation of learning process activities obtained a percentage of 90.6% and student activities were 81.5 in the high category. The results of pre-test and post-test with a percentage of 50% and 83.3%. The percentage increase in *ULTAPRO* media was 33.3%. So *ULTAPRO* media is suitable for use and can improve students' social skills. For the results of student responses reached a percentage of 86.7% and entered in the very good category.

Keywords: *ULTAPRO* media development

A. PENDAHULUAN

Dunia pendidikan pada saat ini menuntut pendidik untuk membuat media pembelajaran terutama dalam kurikulum 2013 pada pelaksanaan proses pembelajaran penggunaan media pembelajaran sangat berperan penting dalam proses belajar mengajar. Suatu media pembelajaran dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien serta tujuan pembelajaran dapat tercapai. Menurut Latuheru (1988: 14) media pembelajaran adalah bahan, alat, atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna. Sedangkan menurut Hamalik dalam Azhar (2007: 2) media pembelajaran merupakan alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar. Berdasarkan definisi tersebut, media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan dalam kegiatan belajar

mengajar agar proses pembelajaran dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Sebuah media pembelajaran harus dikembangkan, agar dapat meningkatkan keterampilan sosial dan hasil belajar siswa. Pengembangan media pembelajaran adalah serangkaian proses atau kegiatan yang dilakukan untuk menghasilkan suatu media pembelajaran berdasarkan teori pengembangan yang telah ada. Menurut Sadiman (2012: 35) langkah-langkah yang harus diambil dalam pengembangan media dibagi menjadi 6 (enam) langkah yaitu (1) Menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa artinya guru harus tahu kesenjangan antara kemampuan, keterampilan dan sikap siswa yang diinginkan dengan kemampuan, keterampilan dan sikap yang mereka miliki sekarang. (2) Merumuskan tujuan intruksional dengan menggunakan operasional dan khas, (3) Merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang mendukung tercapainya tujuan; (4) Mengembangkan alat pengukur keberhasilan, (5) Menulis naskah

media; (6) Mengadakan tes dan revisi bertujuan untuk mengevaluasi efektifitas dan efisiensi media pembelajaran. Hampir di semua sekolah dasar sudah menggunakan media pembelajaran saat mengajar. Namun, untuk mengembangkan media pembelajaran masih belum banyak dilakukan karena keterbatasan waktu dan biaya.

Peneliti ingin mengembangkan media *ULTAPRO* (ular tangga profesi) pada tema empat subtema satu pembelajaran lima kelas IV SD, karena pada tema ini guru belum pernah menggunakan media *ULTAPRO*. Pada saat peneliti PPL peneliti merasa bahwa media yang digunakan pada pembelajaran saat ini kurang optimal oleh karena itu peneliti ingin menciptakan suasana pembelajaran baru dengan mengembangkan media *ULTAPRO* dengan media ini siswa tidak akan merasa bosan saat pembelajaran berlangsung, karena siswa dapat ikut serta dalam penggunaan media dan siswa dapat belajar sambil bermain, maka dari itu peneliti ingin mengembangkan sebuah media ular tangga profesi dengan harapan

setelah diterapkan media ini dapat meningkatkan keterampilan sosial dan hasil belajar siswa. Keterampilan sosial adalah keterampilan yang diperoleh individu melalui proses belajar yang digunakan dalam berhubungan dengan lingkungannya dengan cara baik dan tepat (Agung, 2009: 19).

Penerapan Media *ULTAPRO* (ular tangga profesi) yaitu dengan cara siswa bermain berjalan melangkah ke depan namun sebelum siswa melangkah maju ke depan siswa harus melempar dadu terlebih dahulu untuk menentukan berapa langkah siswa dapat melangkah maju ke depan. Disetiap langkah nanti siswa akan disajikan oleh beberapa pertanyaan di beberapa nomer. Jika siswa melangkah lima langkah dan di angka lima terdapat sebuah soal maka siswa harus menjawab soal tersebut. Jika siswa menjumpai gambar tangga di sebuah nomer tertentu maka siswa tersebut harus menaiki tangga tersebut dan jika siswa menjumpai gambar seekor ular tepat berada di kepala ular maka siswa tersebut harus turun

sampai ekor ular tersebut. Proses pengembangan media ular tangga terhadap keterampilan sosial yang meliputi toleransi, kerjasama, dan sosialisas. Toleransi dapat dilihat ketika siswa menjawab pertanyaan, dan jawaban pertanyaan tersebut berbeda dengan temannya, maka siswa dapat bersikap toleransi dengan menerima perbedaan pendapat tersebut. Untuk kerjasama dilihat ketika siswa bekerjasama dalam menjawab pertanyaan, siswa bekerjasama untuk menemukan jawaban dari pertanyaan tersebut. Dan sosialisasi dapat dilihat ketika semua siswa bermain dengan media *ULTAPRO*, siswa mampu bersosialisasi dengan baik teman-temannya dengan saling curah pendapat antar teman. Untuk hasil belajar dapat dilihat dari hasil *pre-test dan post-test* sebagai bentuk tes evaluasi.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, peneliti terdorong untuk melakukan penelitian lebih lanjut dengan judul “PENGEMBANGAN MEDIA *ULTAPRO* PADA TEMA EMPAT SUBTEMA SATU

PEMBELAJARAN LIMA KELAS IV SEKOLAH DASAR”

Berdasarkan masalah yang telah diungkapkan di dalam latar belakang, maka pertanyaan penelitian yang diajukan peneliti adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media *ULTAPRO* terhadap keterampilan sosial dan hasil belajar pada tema 4 subtema 1 kelas IV SD?
2. Bagaimana proses pembelajaran dengan menggunakan media *ULTAPRO* pada tema 4 subtema 1 kelas IV SD?
3. Bagaimana keefektifan media *ULTAPRO* terhadap keterampilan sosial siswa dan hasil belajar siswa pada tema 4 subtema 1 kelas IV SD?

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan dengan model pengembangan yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* dengan produk yang dikembangkan berupa media *ULTAPRO* pada tema 4 subtema 1 kelas IV

sekolah dasar. Peneliti menerapkan 7 (tujuh) langkah pada tahap pengembangan yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, dan revisi produk. Penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan produk atau menyempurnakan produk yang telah ada sebelumnya. Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2020/2021. Tempat penelitian adalah di rumah yang beralamat di Dusun Bendo Desa Grogol Tualangan Sidoarjo. Penelitian dilakukan dirumah karena pengambilan data penelitian pada saat masa pandemi *Covid-19* dan sekolah masih dilaksanakan secara *daring*. Subjek penelitian ini terdiri dari 6 siswa yaitu 3 siswa laki-laki dan 3 siswa perempuan

Media *ULTAPRO* yang dikembangkan harus memenuhi kriteria kelayakan melalui proses validasi oleh ahli media dan ahli

materi sebelum diujikan kepada subjek penelitian. Adapun selama proses pembelajaran yang akan diteliti ada beberapa hal yang berkaitan dengan keterampilan sosial selama proses pembelajaran menggunakan media *ULTAPRO* meliputi kemampuan guru mengelola pembelajaran, aktivitas siswa, ketuntasan hasil belajar beserta perkembangan nilai siswa pada tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*) untuk mengukur keterampilan sosial siswa sebelum dan sesudah menerima pembelajaran menggunakan media *ULTAPRO* dan respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan media *ULTAPRO*.

Aktivitas siswa diukur menggunakan lembar observasi untuk mengetahui sikap siswa selama pembelajaran menggunakan media *ULTAPRO*, kemampuan guru mengelola pembelajaran dinilai dari kemampuan guru mengelola pembelajaran berdasarkan prosedur pembelajaran yang

terdiri dari kegiatan awal. Kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Ketuntasan hasil belajar siswa diukur dengan menggunakan tes, tes meliputi tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*), dan respon siswa diukur menggunakan angket yang diberikan kepada siswa diakhir proses pembelajaran

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pengembangan Media *ULTAPRO*

Proses validasi media *ULTAPRO* melalui dua tahap validasi yaitu validasi media dan validasi materi. Hasil validasi media yang telah dilakukan peneliti kepada dosen media, media *ULTAPRO* memperoleh skor 4,6, maka dari itu media *ULTAPRO* dikategorikan sangat valid. Untuk ahli materi yang telah dilakukan peneliti kepada guru kelas IV SD memperoleh nilai sebesar 4.0, maka dari itu media *ULTAPRO* dikategorikan valid sehingga media layak digunakan.

2. Proses Pembelajaran Menggunakan Media *ULTAPRO*

Proses pembelajaran menggunakan media *ULTAPRO* dapat dilihat dari hasil belajar siswa berdasarkan nilai tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*). Persentase tes awal (*pre-test*) memperoleh hasil sebesar 50% dan tes akhir (*post-test*) memperoleh hasil sebesar 83,3%, maka perolehan nilai tes awal (*pre-test*) dan nilai tes akhir (*post-test*) mengalami peningkatan sebesar 33,3%, dari yang awalnya hanya 3 siswa yang memperoleh nilai ≤ 70 sampai 5 siswa yang memperoleh nilai ≤ 70 . Jadi dapat disimpulkan jika 5 siswa dinyatakan tuntas

Tabel 1. Hasil Hasil Tes Tes Awal (*pre-test*) dan Tes Akhir (*post-test*)

No	Nama Siswa	Nilai tes awal (<i>pre-test</i>)	Nilai Tes Akhir (<i>post-test</i>)	Kriteria
1.	ARA	65	85	Tuntas
2.	DI	65	95	Tuntas
3.	FWU	80	100	Tuntas
4.	NA	75	90	Tuntas
5.	NIA	85	100	Tuntas
6.	NP	50	65	Tidak Tuntas

Tabel 2. Hasil Nilai Aktivitas Siswa

Nama Siswa	K	T	S	Skor	Rata-rata	Kriteria
ARA	7	6	14	27	26,1	Tinggi
DI	7	6	11	24	26,1	Tinggi
FWU	7	7	14	28	26,1	Tinggi
NA	7	8	13	28	26,1	Tinggi
NIA	7	6	12	25	26,1	Tinggi
NP	6	6	13	25	26,1	Tinggi
Jumlah	41	39	77	157	26,1	Tinggi

3. Keefektifan

Media

ULTAPRO

Keefektifan media dapat dilihat dari hasil observasi aktifitas siswa dilakukan peneliti untuk mengetahui aktifitas siswa saat mengaplikasikan media *ULTAPRO*. Penerapan media *ULTAPRO* diterapkan seperti permainan ular tangga pada umumnya, yang membedakan hanya terdapat sebuah soal di beberapa nomor dan tugas siswa untuk menjawab soal tersebut. Hasil observasi aktifitas siswa memperoleh nilai sebesar 81,5%.

Berdasarkan pedoman kriteria keaktifan siswa nilai tersebut termasuk nilai yang tinggi. Jadi aktifitas siswa yang difokuskan pada keterampilan sosial yang meliputi kerjasama, toleransi dan bersosialisasi dapat dinyatakan bahwa keterampilan sosial siswa dapat meningkat tinggi dan media dapat dikatakan efektif.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan terhadap media *ULTAPRO* yang dikembangkan, maka dapat diambil beberapa simpulan sebagai berikut :
Pengembangan media *ULTAPRO* pada tema 4 subtema 1 kelas IV SD menggunakan model

pengembangan *Research and Development* (R&D). Langkah – langkah model pengembangan *Research and Development* (R&D) oleh Sugiono (2009) yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, dan revisi produk.

Proses pembelajaran dengan menggunakan media *ULTAPRO* dapat ditinjau dari aspek kepraktisan atau keaktifan siswa, yaitu hasil dari tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*) yang telah dilakukan diketahui nilai siswa mengalami peningkatan pada tesakhir (*post-test*). Persentase nilai tes awal (*pre-test*) sebesar 50%. Sedangkan persentase nilai pada tes akhir (*post-test*) sebesar 83,3% dengan jumlah siswa 6 dan dapat dinyatakan 5 siswa tuntas belajar. Hasil respon siswa setelah media *ULTAPRO* (ular tangga profesi) digunakan yaitu untuk kategori jawaban “ya” memperoleh persentase 86,7%. Sedangkan

untuk kategori jawaban “tidak” memperoleh persentase 13,3%. Jadi respon siswa setelah menggunakan media *ULTAPRO* (ular tangga profesi) sudah berhasil karena telah mencapai persentase 86,7% dan masuk kategori “sangat baik”.

Keefektifan media dapat dilihat dari hasil observasi aktifitas siswa dilakukan peneliti untuk mengetahui aktifitas siswa saat mengaplikasikan media *ULTAPRO*. Penerapan media *ULTAPRO* diterapkan seperti permainan ular tangga pada umumnya, yang membedakan hanya terdapat sebuah soal di beberapa nomer dan tugas siswa untuk menjawab soal tersebut. Hasil observasi aktifitas siswa memperoleh nilai sebesar 81,5%.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Agung, G. 2009. *Google untuk Guru*. Jakarta: Gramedia
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers

- Latuheru, JD. 1988. *Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Masa Kini*. Jakarta: DepdikbudMason R
- Sudirman. 2008. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Hamalik, Oemar. 2005. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

